



INFOPUC
INSTITUTO DE INFORMÁTICA

PONTIFICIA **UNIVERSIDAD CATÓLICA** DEL PERÚ

Info **KIDS**

INFORMÁTICA PARA PRINCIPIANTES

4

**INFORMÁTICA
GENERAL**



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ



PONTIFICIA **UNIVERSIDAD CATÓLICA** DEL PERÚ

© **Pontificia Universidad Católica del Perú - InfoPUC, 2013**

Avenida Universitaria 1801, Lima 32

Teléfono: (511) 626-2000/anexo 3763 - 2603

Telefax: (511) 626-2885

Correo electrónico: infopuc@pucp.edu.pe

Página web: <http://infopuc.pucp.edu.pe/>

Derechos reservados. Prohibida la reproducción de este libro por cualquier medio, total o parcialmente, sin permiso expreso de los editores.

Este material ha sido elaborado por InfoPUC y es entregado a la Institución Educativa para su posterior distribución de manera gratuita a sus alumnos, como parte del contrato de servicios que han celebrado ambas instituciones. InfoPUC no se hace responsable frente a terceros por el uso que se realice respecto del presente material

La información puesta a disposición a través de las referencias bibliográficas (páginas electrónicas, *blogs*, videos y audios) y todo material digital externo al presente libro pueden sufrir variaciones en el tiempo. El InfoPUC no asume ningún tipo de responsabilidad por la disponibilidad de las fuentes, ni por las modificaciones que la información haya podido sufrir.

Las imágenes utilizadas con fines educativos en los módulos de la presente publicación fueron tomadas de los *softwares* Microsoft Windows XP, Microsoft Office, OpenOffice.org, TuxPaint, Mozilla FireFox, TuxTyping y Scratch, de titularidad de sus respectivos propietarios.

Las marcas registradas son propiedad de sus respectivas compañías.

Esta publicación ha sido producida empleando Microsoft Office Word.

Las siguientes marcas son de propiedad exclusiva de la Pontificia Universidad Católica del Perú y se encuentran registradas ante el INDECOPI, queda prohibida su utilización en cualquier medio sin previa autorización escrita de la Universidad.

InfoKIDS
Informática para principiantes ®

InfoTeens
Informática para jóvenes ®



INFOPUC
INSTITUTO DE INFORMÁTICA

PONTIFICIA **UNIVERSIDAD CATÓLICA** DEL PERÚ

Tabla de contenidos

MÓDULO 1: CONOCIENDO LA INFORMÁTICA	10
1.1.Trabajando con la computadora	12
1.2. Partes externas de la computadora	15
1.3.Partes internas de la computadora	23
 MODULO 2: USANDO LA COMPUTADORA	35
2.1.Usando la computadora	36
 MODULO 3: LA COMPUTADORA EN EL ARTE	51
3.1. Recordando el entorno deScratch	52
3.2 Programando a partir del proyecto WodunnesWorld	59
 MÓDULO 4: COMUNICÁNDOME MEDIANTE LA COMPUTADORA	89
4.1. Comunicándome mediante la computadora	90
4.2. Consultando páginas web de interés educativo	93
4.3. Mantenimiento de Mozilla Firefox: eliminar cookies y borrar historial	100

INFOKIDS 4. CUADRO DE CAPACIDADES

MÓDULO	SEMESTRE	CAPACIDADES	DURACIÓN
Módulo 1: Conociendo la Informática	1er Bimestre	<p>Infiere información importante, propósito y el tema tratado a partir de sus conocimientos previos.</p> <p>Opina sobre el tema tratado y las ideas más importantes del texto leído, asociándolos con situaciones reales y cotidianas.</p> <p>Escribe textos originales acerca de la computadora y sus componentes, considerando su contexto y sus conocimientos previos.</p>	2 meses
Modulo 2: Usando la computadora:		<ul style="list-style-type: none"> Identifica y gráfica figuras geométricas planas: Triángulo, cuadrado, rectángulo, a través del lenguaje de programación MSW Logo. Crea figuras de interés propio mediante líneas horizontales, verticales y de orientación expresada en grados. Expresa el procedimiento que siguió en sus creaciones. Escucha con atención explicaciones e instrucciones. 	2 meses

Módulo 3: La computadora en el arte	2do Bimestre	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce y valora en su obra y la de sus compañeros, las diferentes formas creativas y recursos utilizados. (secuencias animadas realizadas con Scratch) • Inventar y representar historias programando escenificaciones animadas siguiendo un orden lógico y secuencial. • Expresa sus vivencias y emociones de manera espontánea y creativa haciendo uso de diversas programaciones. 	2 meses
Módulo 4: Comunicándose mediante la computadora		<ul style="list-style-type: none"> • Reflexiona sobre los procesos o acciones que realiza para la comprensión de distintos tipos de textos consultadas en páginas Web de interés educativo. • Lee, en forma autónoma, textos que selecciona en su búsqueda en Internet motivado por su interés. • Opina sobre un tema de interés para el aula y para la escuela, estableciendo una secuencia lógica en sus ideas. • Infiere información importante, propósito y el tema tratado a partir de sus conocimientos previos. 	2 meses

Info **KIDS**

4

INFORMÁTICA GENERAL

Nombres:

Apellidos:

Colegio:

Docente:



¡Bienvenidos!





INFOPUC
INSTITUTO DE INFORMÁTICA

PONTIFICIA **UNIVERSIDAD CATÓLICA** DEL PERÚ

Comité editor de la quintaedición

María Bañón Fernández

Dora Zaravia Medrano

José Herrera Romero

Tiare Rodriguez Quezada

Sara Bravo Montenegro

Actualización

Actualización

Actualización

Asesora pedagógica

Corrección de estilo

Descripción de los módulos

1

Conociendo la informática

En el mundo actual, el uso de las computadoras es cada vez más necesario, por ello, el presente módulo brindará una introducción al uso de las computadoras. Además, explicaremos el funcionamiento de los componentes de las mismas en términos de **input**, proceso, **output** y almacenamiento. Finalmente, los alumnos aprenderán una serie de tareas como copiar archivos, crear directorios y subdirectorios, dar mantenimiento al disco duro, guardar y renombrar archivos.



2

Usando la computadora



El lenguaje **MSW Logo** fue creado especialmente para niños y niñas que se inician en el campo de la programación. Es así que, a partir de ciertos comandos del programa, podrán realizar figuras reforzando, de este modo, conceptos matemáticos como el reconocimiento de ángulos o la práctica de operaciones básicas.

3

La computadora en el arte

El programa **Scratch** se trabajará en el tercer módulo del presente libro y el tema principal será el de la programación.

Consideramos oportuno que los niños adquieran nociones básicas de la programación debido a que estará presente en cada acción que realicen en su vida cotidiana.

Por ello, encontraremos que las actividades propuestas serán significativas para los niños así como acordes a su edad, con el fin de desarrollar secuencias animadas.



4

Comunicándome mediante la computadora



En el cuarto módulo los alumnos conocerán la importancia del uso de Internet en el entorno de **Mozilla Firefox**.

Aquí podrán navegar por la red buscando información, imágenes, videos, y otro tipo de información académica y lúdica.

Este módulo es fundamental, puesto que ayudará al niño a trabajar con facilidad por el mundo de Internet, para cualquier tipo de trabajo educativo que deba realizar posteriormente.

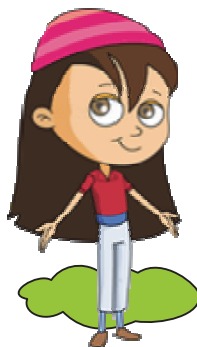
MÓDULO

1

Conociendo la informática

Objetivos:

- ◆ Identificaremos las partes que conforman la computadora.
- ◆ Reconoceremos las partes externas e internas de la computadora.
- ◆ Reconoceremos la memoria RAM y ROM de la computadora.



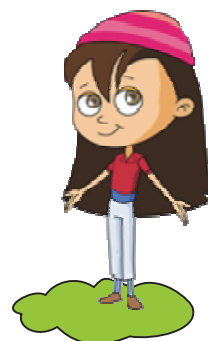
¡Empecemos a recorrer el primer módulo de tu libro!



1.1. Trabajando con la computadora

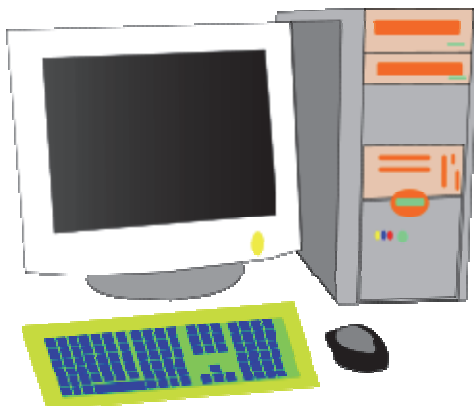
¡Hola! Nuevamente nos encontramos para seguir conociendo y aprendiendo más acerca de la informática.

Para recordar lo aprendido el año pasado, realiza el siguiente ejercicio.



- ◆ Observa la computadora y escribe 3 acciones que puedes realizar en ella.





La computadora es una máquina capaz de procesar información a gran velocidad.

- ◆ **Conversa con tus compañeros sobre el papel que desempeña la computadora en sus vidas diarias. ¿Es útil o no para ustedes? ¿Por qué?**



IMPORTANTE

Una computadora está compuesta por el hardware y el software, ambos son elementos importantes en su funcionamiento.

Hardware

El *hardware* está compuesto por aquellas partes físicas que tiene la computadora. Hay cierto *hardware* que es parte fundamental del equipo y altamente necesario. Otros componentes son opcionales y dependen, exclusivamente, del uso que le daremos a nuestra computadora.



Software

El *software* está compuesto por todos los programas de la computadora. La interacción entre el *software* y el *hardware* hace posible que la computadora funcione.

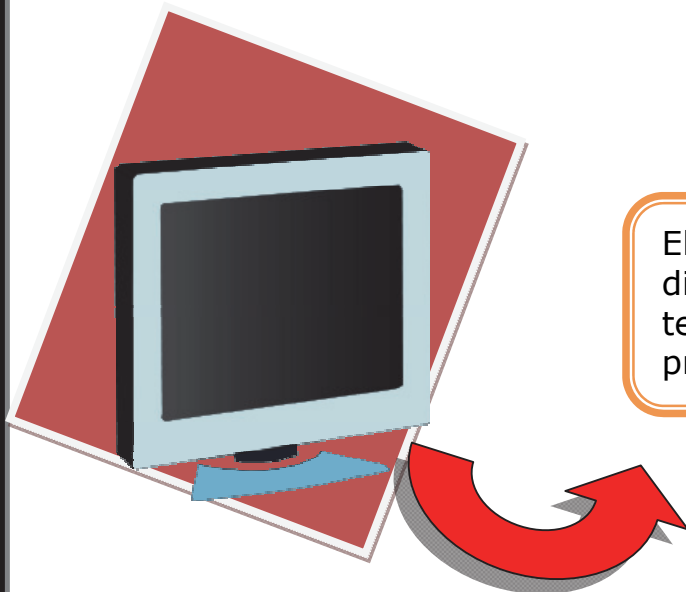


¡IMPORTANTE!

Tangible es todo aquello que nuestros sentidos pueden percibir.
Intangible es lo que no podemos sentir ni percibir por nuestros sentidos.

1.2. Partes externas de la computadora

Cuando hablamos de partes externas de la computadora, nos referimos a los periféricos tangibles que hacen que una computadora funcione óptimamente. Entre ellos tenemos el monitor, el case, el teclado, entre otros que estudiaremos más adelante.



El monitor

El **monitor** o pantalla es un dispositivo de salida, el cual te mostrará todos los procedimientos que realices.

- ◆ Averigua las diferencias entre los siguientes tipos de monitores.

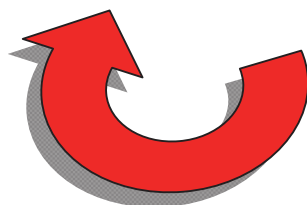
Monitor CRT	Monitor LCD

🔍 Dibuja un ejemplo de cada tipo de monitor.

Monitor CRT	Monitor LCD

El case

El case es la parte externa de una computadora y su función es sostener los componentes internos como es el caso de la tarjeta madre o las tarjetas de expansión. Dentro del case también encontraremos la fuente de poder.



Investiga, ¿cuál es la diferencia entre CPU y Case?

- ◆ Averigua qué diferencia existe entre un case tipo **torre** y uno tipo **desktop** y después dibújalos en los siguientes espacios:

Tipo torre	Tipo desktop



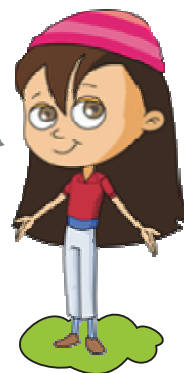
El teclado

El **teclado** es aquel que está conformado por un sistema de teclas, similares a las de una máquina de escribir. A través de él podremos introducir datos a la computadora.

Al trabajar con él, debemos recordar que es necesario seguir las reglas básicas de la mecanografía.

Debes tener en cuenta que existen diversos tipos de teclado y que, en ocasiones deberás configurar tu teclado con ayuda de la **barra de inicio** de tu computadora.

A continuación deberás investigar acerca de cada uno de los teclados para que puedas resolver el ejercicio.



◆ Relaciona con flechas los tipos de teclado con su principal característica:

Teclado ergonómico	Añade teclas especiales que permiten acceder, a modo de acceso directo, a algunos programas y aplicaciones de la computadora.
Teclado multimedia	Se divide en cuatro partes: teclado numérico, alfanumérico, de dirección y de función. Se caracteriza porque la comunicación entre la computadora y el periférico se realiza a través de rayos infrarrojos y ondas de radio.
Teclado inalámbrico	Las teclas tenían una organización distinta a la común y fue diseñado para dar una mayor comodidad al usuario porque le permitía tener una posición más relajada de los brazos y manos.



IMPORTANTE

¿Sabías que el teclado de una computadora original tenía 84 teclas?

Poco después, apareció una versión mejorada con 101 teclas. Hoy en día, los teclados más populares son los de 101 y 104 teclas, aunque existen otros con muchas más teclas que cumplen diferentes tipos de funciones.

El mouse

El *mouse* es un periférico de entrada que permite interactuar con la computadora, a través de un puntero mostrado en la pantalla.



Conversa con tus compañeros:

- ¿Alguna vez has utilizado la computadora sin el *mouse*?
- ¿Qué harías si el *mouse* se malogra?



¡IMPORTANTE

¿Sabías que existen diferentes tipos de *mouse*, entre los que destacan los ópticos, inalámbricos y mecánicos?

Las características del **mouse mecánico** y del **óptico** son casi las mismas porque su rendimiento y funcionamiento será igual.

Encontraremos algunos con dos botones y otros que incluyen un





Una de las principales diferencias es que el **mouse mecánico** requiere de un constante mantenimiento para que funcione adecuadamente.

El **mouse óptico** es libre de dicho mantenimiento porque se encuentra completamente sellado.

Responde las siguientes preguntas:

1. ¿Qué tipo de *mouse* tiene la computadora que estás usando?

2. ¿Qué tipo de *mouse* tiene la computadora de tu casa?

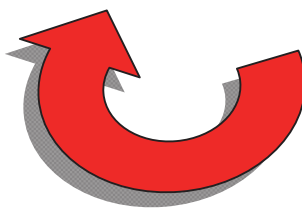


Los parlantes

Los **parlantes** son dispositivos utilizados para reproducir los sonidos que envía la computadora a través de la tarjeta de sonido. Con estos, podemos escuchar música al igual que desde una radio.

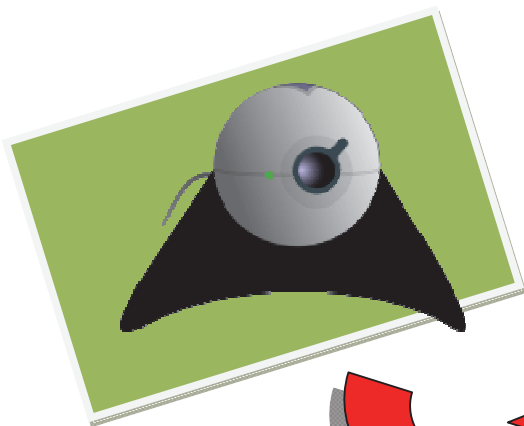
La impresora

La **impresora** es un dispositivo periférico que permite que los textos o imágenes que contiene la computadora puedan ser impresos en un soporte físico como el papel.



◆ Averigua las siguientes características de la impresora que tienes en tu casa o en tu colegio:

Ítem	Descripción
Marca	
Modelo	
Tipo	
Velocidad de impresión	
Resolución	
Interfaz de conexión	



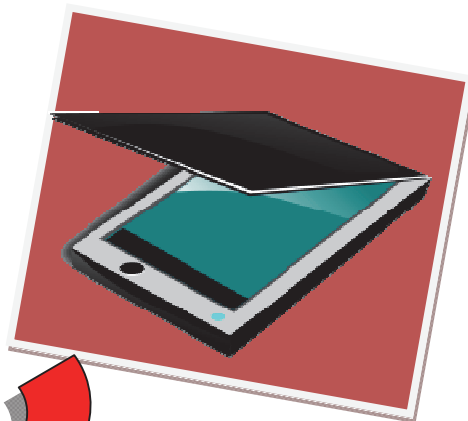
La cámara web

Es una cámara de video que se coloca encima o al lado del monitor de la computadora y está diseñada para enviar videos en vivo y grabados, así como capturas de imagen a través de la red, a uno o más usuarios.



El escáner

Es un dispositivo que se emplea para digitalizar imágenes y datos a partir de papeles, libros, fotografías, diapositivas y todo tipo de objetos.



🔍 Averigua y elabora un resumen de los pasos que se deben seguir para escanear un documento.

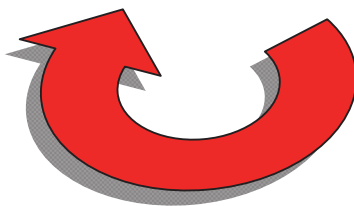
1.3. Partes internas de la computadora



Cuando nos referimos a las partes internas, estamos hablando de los elementos que se encuentran dentro del *case*. Entre ellas tenemos la placa madre, el disco duro, la memoria, entre otros. A continuación, veremos algunas de estas.

La placa madre o Mainboard


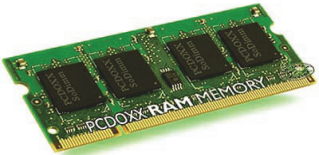

Es conocida como una tarjeta de circuito donde se conectan el procesador, la pila, la memoria, entre otras partes internas de la computadora.



IMPORTANTE

La placa madre también es conocida como Mainboard, Motherboard, Systemboard, tarjeta madre y placa base.

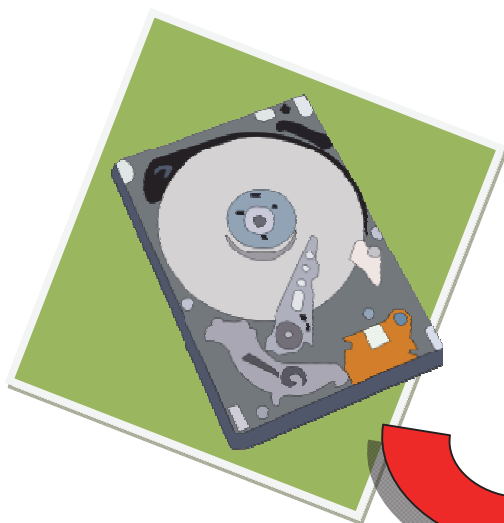
- Investiga para qué sirven la pila de litio, el procesador y la memoria RAM y coméntalo con tus compañeros.
- Luego, indica cuál es la función de cada uno de estos elementos y escríbela en el siguiente recuadro junto con su nombre.

	<p>Nombre: _____</p>
	<p>Nombre: _____</p>
	<p>Nombre: _____</p>

¿El reloj de la computadora podrá dejar de funcionar en algún momento?
¿Por qué razón crees que ocurra?

Coméntalo con tus compañeros para que puedas encontrar las respuestas.





El disco duro

Es el dispositivo encargado de almacenar y recuperar gran cantidad de información en la computadora.

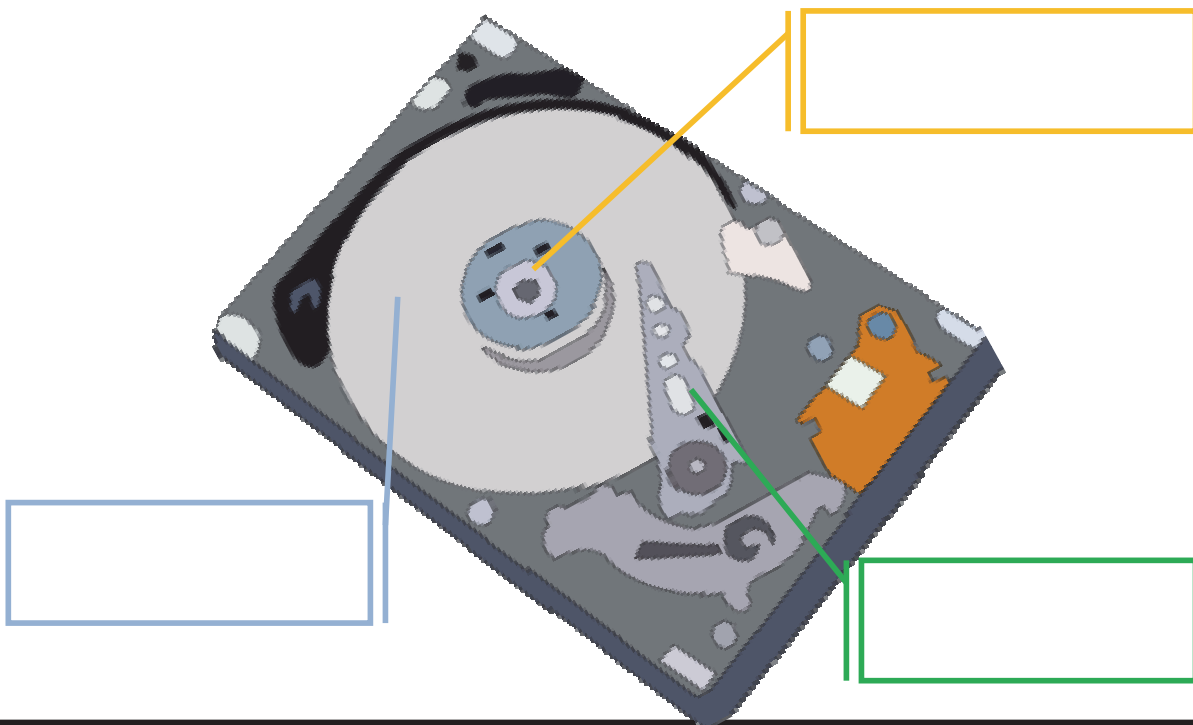


- Con ayuda de tu profesor, coloca los nombres de las partes del disco duro en el lugar correcto.

Eje central

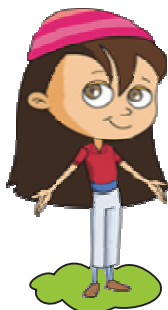
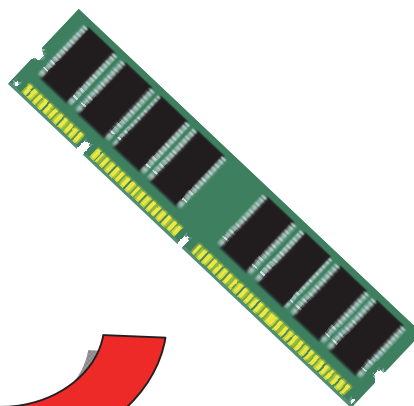
Cabeza de lectura

Superficie de disco



La memoria

Está compuesta por aquellos componentes o dispositivos de una computadora que retienen datos informáticos durante algún intervalo de tiempo.



Existen dos tipos de memoria

1. La memoria RAM

2. La memoria ROM

Memoria RAM

Es la memoria encargada de guardar los datos e instrucciones que se están utilizando en la computadora. Guarda la información en un momento determinado y no necesariamente la conserva para su uso posterior.

Memoria ROM

Es la memoria encargada de guardar la información, almacenarla y recuperarla cuando sea necesario. De este modo, aun así se apague la computadora, la información guardada se podrá recuperar.

◆ Averigua la capacidad de memoria RAM que tiene la computadora de tu casa o del laboratorio de tu colegio.

◆ Ordena de mayor a menor las siguientes capacidades de memoria RAM:

512Mb 2Gb 64Kb



El procesador

Conocido como el cerebro de la computadora por ser uno de los elementos principales de la misma.

Su función es ejecutar aquellas instrucciones y procesar los datos de los diversos programas de la computadora.

- ◆ Averigua 3 modelos de procesadores que tienen las computadoras actuales.

- ◆ Averigua qué modelo de procesador tiene la computadora de tu colegio.

- ◆ ¿Qué pasos seguiste para averiguarlo?



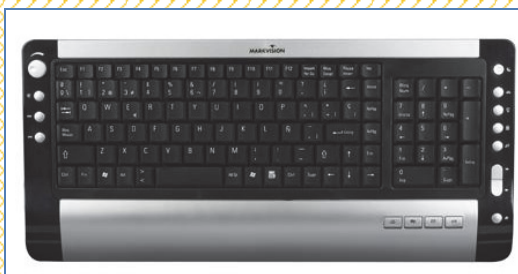
Actividad 1

Define con tus propias palabras qué es la computadora.

Recuerda los tipos de teclado que existen y completa sus nombres:



Teclado _____



Teclado _____



Actividad 2

◆ **Encierra en un círculo la respuesta correcta:**

- Una de las características del teclado multimedia es:
 - a. Tiene teclas especiales que permiten acceder directamente a algunos programas.
 - b. Cuenta con una luz infrarroja.
 - c. Ayuda a la posición de los brazos.

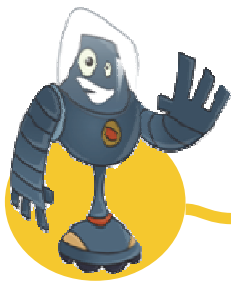
- Permite la entrada de información:
 - a. Parlantes
 - b. Teclado
 - c. Impresora
 - d. Ninguna es correcta

- Indica verdadero o falso:
 - a. La placa madre es una tarjeta de circuito impreso. ()
 - b. Los parlantes sirven para reproducir sonidos. ()



Actividad 3

Señala el nombre y dibuja cuatro partes externas de la computadora.



¿Cuánto aprendí?



1. **Indica** si es verdadera o falsa cada afirmación.

La memoria RAM es la memoria que se guarda a pesar de haber apagado la PC.

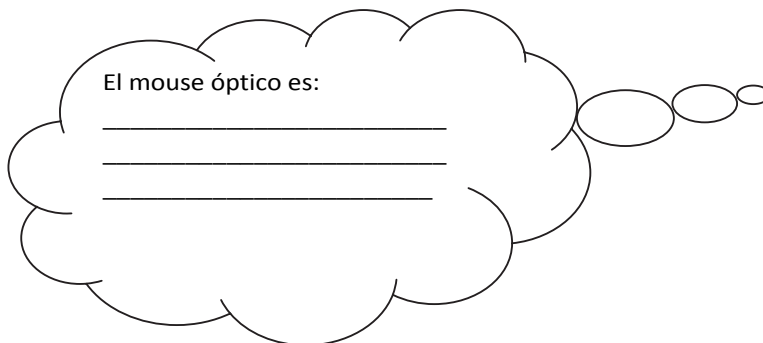
☐

La memoria ROM es la memoria que se borra con facilidad; si apagamos la PC, perdemos la información.

2. **Completa** las nubes de ideas:



El mouse mecánico es:



El mouse óptico es:



3. ¿Qué pasaría si en tu PC se malogra el disco duro? ¿Tu computadora podría funcionar? ¿Por qué crees que es importante el disco duro para el funcionamiento adecuado de la PC? Dibuja el disco duro en el recuadro de la parte inferior.

Trabajando nuestro proyecto:

TRABAJANDO CON LA PLACA MADRE



Ahora vamos a trabajar nuestro proyecto, tomando en cuenta todo lo aprendido

I. Etapas previas del proyecto

Hemos visto a lo largo del primer módulo las partes externas e internas que conforman la computadora. Te invito a averiguar más sobre la placa madre, qué características tiene, cuál es su importancia y qué partes la conforman.

¿Crees que la placa madre es importante para el funcionamiento de la computadora?

¿Qué función cumple la placa madre en el funcionamiento de la computadora?

II. Desarrollamos el proyecto

Para el desarrollo de este proyecto, forma grupos de 3 personas y prepárate para realizar una maqueta de la placa madre, la cual deberá ser elaborada de la forma más creativa posible. Puedes utilizar cartones, tecnopor, cartulina, papel lustre, etcétera.

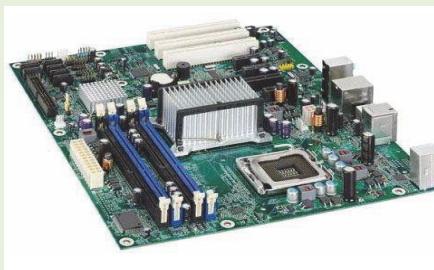
Tu maqueta deberá tener un tamaño aproximado de 40 cm de ancho y 40 cm de largo. En ella, deberás colocar las principales partes que conforman la placa madre y destacarlas con unos pequeños letreros.

III. Evaluamos el proyecto

- ¿Cómo te sentiste trabajando en el grupo?

- ¿Cómo te sentiste después de haber profundizado tus conocimientos sobre la placa madre? ¿Te pareció importante la información que encontraste?

- ¿Crees que hiciste tu mejor esfuerzo? ¿Qué aprendiste de este proyecto?



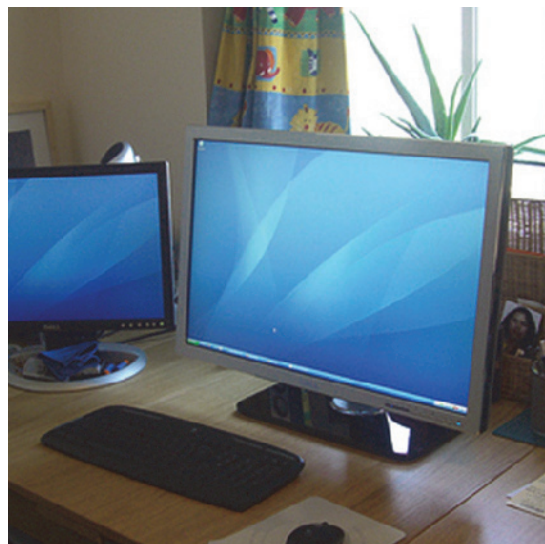
MÓDULO

2

Usando la computadora

Objetivos:

- ◆ Identificaremos el entorno del lenguaje de programación **MSW Logo**.
- ◆ Dibujaremos haciendo uso de las funciones del **MSW Logo**.
- ◆ Guardaremos y abriremos las imágenes realizadas con **MSW Logo**, almacenadas en la PC.
- ◆ Aprenderemos a imprimir nuestras imágenes.



¡A conocer el fascinante mundo de la programación!



2.1. Usando la computadora

Conociendo el entorno del MSW Logo

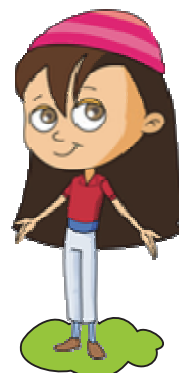
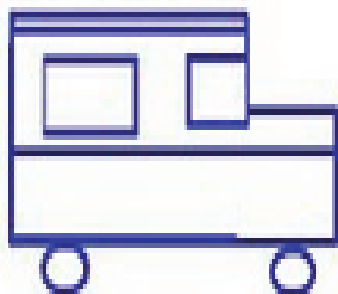
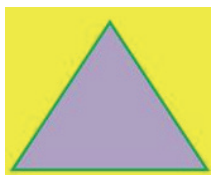
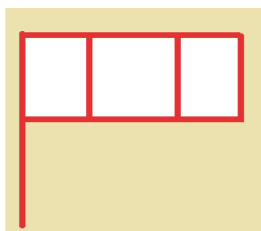


El lenguaje **MSW Logo** fue creado con la finalidad de que los niños aprendieran nociones matemáticas y de programación al mismo tiempo.

Con el pasar del tiempo, el símbolo del lenguaje de programación cambió. Antes era una tortuga robotizada y ahora es un triángulo ▲. Esto lo podemos ver en **MSW Logo**

6.5

Observa todo lo que podemos realizar en MSW Logo y aprenderemos en este capítulo:



Ahora, para realizar estos dibujos, primero debes observar el siguiente gráfico que nos muestra el entorno del programa **MSW Logo**. Es necesario conocerlo para empezar a trabajar con este.

¿Sabías que en las versiones iniciales de Logo aparecía este símbolo de la tortuga en la pantalla?



Área de dibujo

Es el lugar donde vive la tortuga. En esta área, nosotros haremos el dibujo mediante los movimientos de la tortuga.



Barra de menús



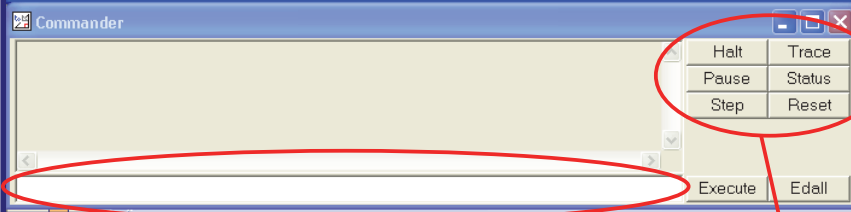
La tortuga

Es nuestro cursor, el cual vamos a guiar para realizar nuestros dibujos. Al inicio, aparece en el centro del área de dibujo.



Línea de comandos

En este lugar se escribe las instrucciones que debe ejecutar la tortuga. Al terminar de escribir una instrucción, presionaremos la tecla *Enter* o el botón al lado de la línea de comandos, que dice *Execute*. Podemos escribir varias instrucciones en la misma línea.



Botones de comando



Para desplazar nuestra tortuga en el Área de Dibujo de **MSW Logo**, debemos conocer las siguientes funciones básicas:

Forward	Ir hacia delante
Back	Ir hacia atrás
Left	Ir hacia la izquierda
Right	Ir hacia la derecha
PenErase	Hace que el lápiz borre en lugar de escribir.
PenPrint	Hace que el lápiz escriba.



Realiza el siguiente ejercicio:

- ◆ Une con una línea las abreviaturas de las funciones con su nombre.
- ◆ Puedes ayudarte de la primera letra del nombre de la función.

FD
BK
LT
RT
PE
PP

Forward
PenErase
PenPrint
Right
Back
Left

Estas abreviaturas serán las que utilizarás en el programa para realizar tus dibujos. Por ello, es muy importante que puedas aprendértelas.





Actividad 1

- Haz clic en el botón de **Inicio**, a continuación **Todos los Programas**, y luego ingresa a MSW Logo.



- En una nueva hoja, ubica la línea de comandos y digita las funciones anteriores seguidas de un *Enter*.
- ¿Qué mensaje aparece al ingresar dichas funciones? ¿Es un error?




IMPORTANTE

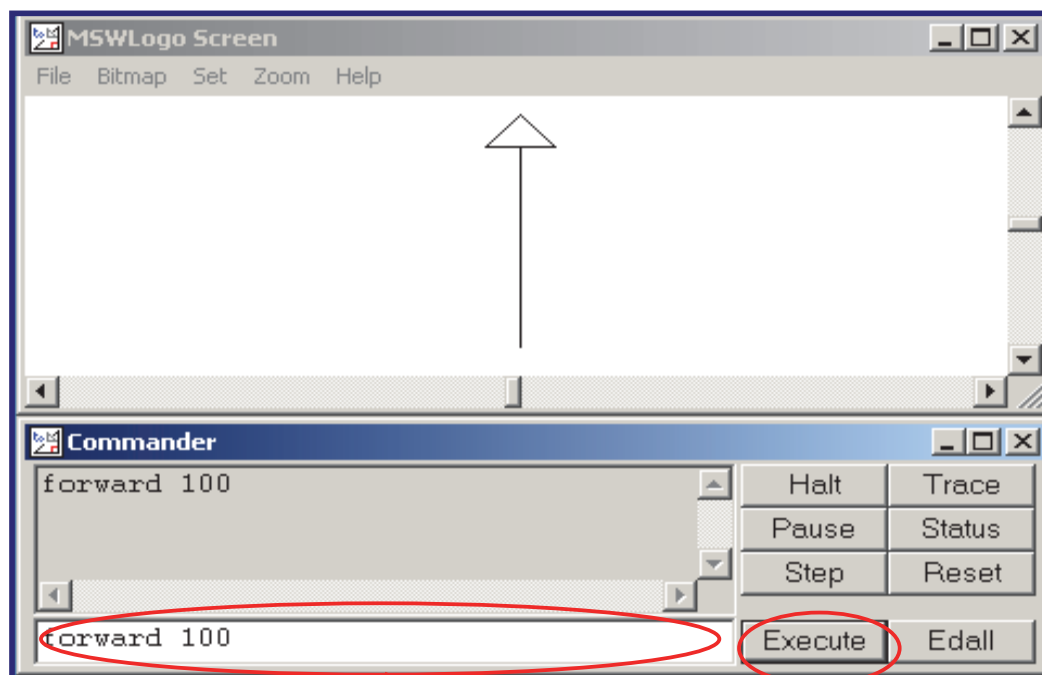
- Las funciones se escriben en la línea de comandos.
- Luego de ingresar cada función, presiona la tecla *Enter* o haz clic en el comando *Execute*.

Dibujando con funciones del MSW Logo

Para dibujar una **línea vertical**, escribirás en la línea de comandos los siguientes datos.

forward 100

Verás que la tortuga  avanzará 100 pasos hacia adelante.
¿Qué sucederá si escribes FD 100?




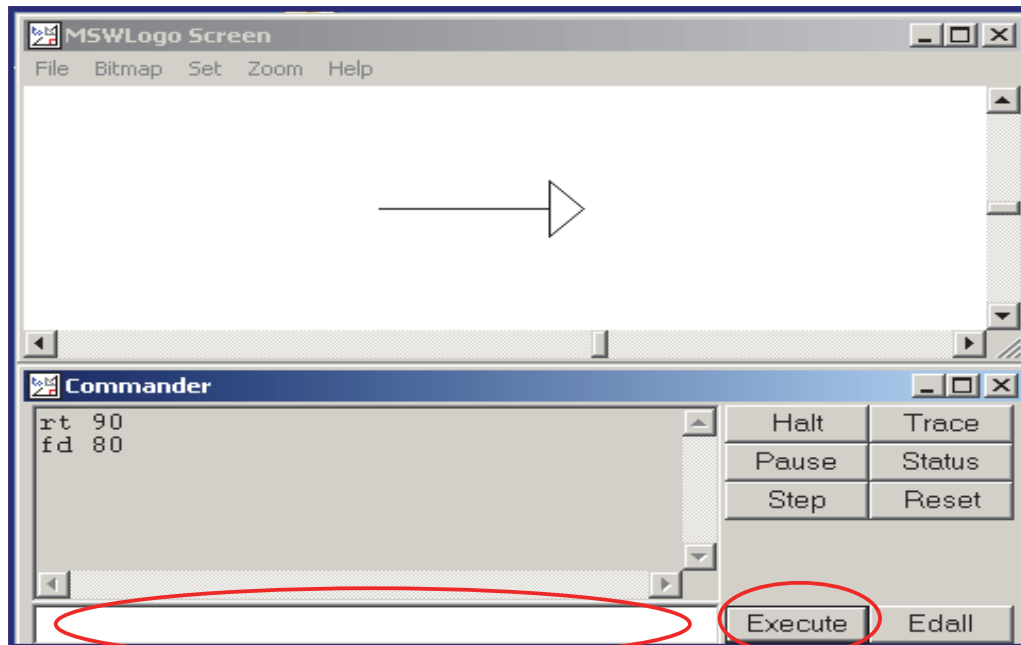
Línea de comandos

Comando Execute

Para dibujar una **línea horizontal**, escribirás en la línea de comandos los siguientes datos:

RT 90
FD 100

Esta información significa que  la tortuga gira 90 grados hacia la derecha y avanza 100 pasos hacia adelante.




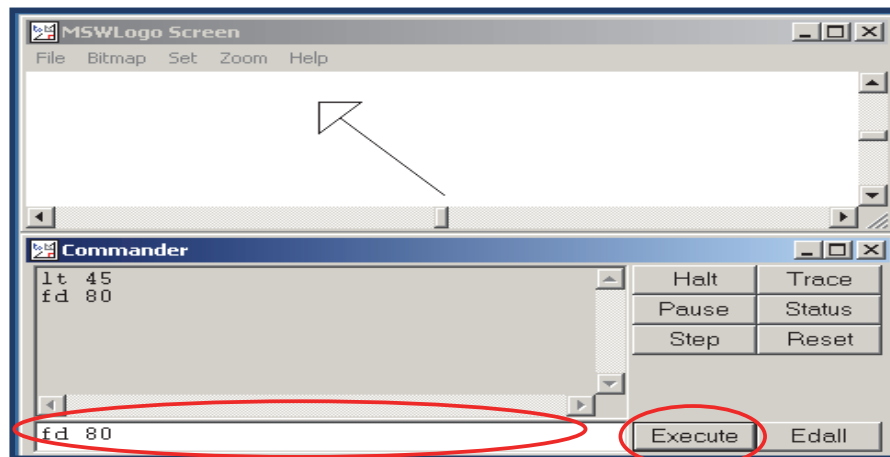
Línea de comandos

Comando Execute

Para dibujar una **línea diagonal**, escribirás en la línea de comandos los siguientes datos:

LT 45
FD 80

Esto significa que la tortuga  gira 45 grados hacia la izquierda y avanza 80 pasos hacia adelante.

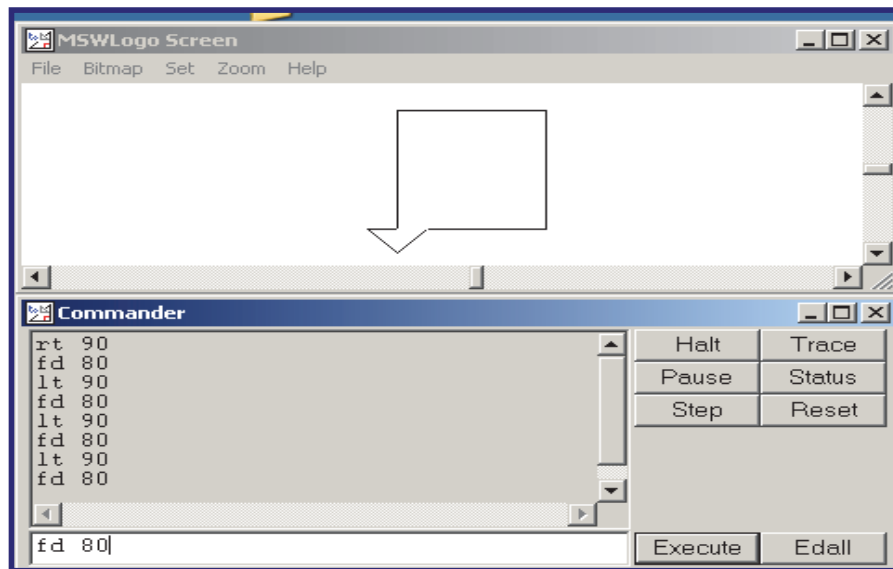



Línea de comandos

Comando Execute

Para dibujar un cuadrado, escribirás en la línea de comandos los siguientes datos:

RT 90
FD 80
LT 90
FD 80
LT 90
FD 80
LT 90
FD 80



Estos datos significan que la tortuga  gira 90 grados hacia la derecha, avanza 80 pasos hacia delante, gira 90 grados hacia la izquierda, avanza 80 pasos, gira 90 grados hacia la izquierda, avanza 80 pasos, gira 90 grados hacia la izquierda y avanza 80 pasos. ¡Has dibujado un cuadrado!



Actividad 2

Ingresa las siguientes funciones en la línea de comandos.

Ejercicio A

RT 90

FD 80

LT 90

FD 40

LT 90

FD 80

LT 90

FD 40

Ejercicio B

RT 90

FD 40

LT 100

FD 100

LT 160

FD 100

Ahora responde,

- ¿Qué figura formaste con el ejercicio A?
- ¿Cómo explicarías, con tus propias palabras, el recorrido de la tortuga del ejercicio A?

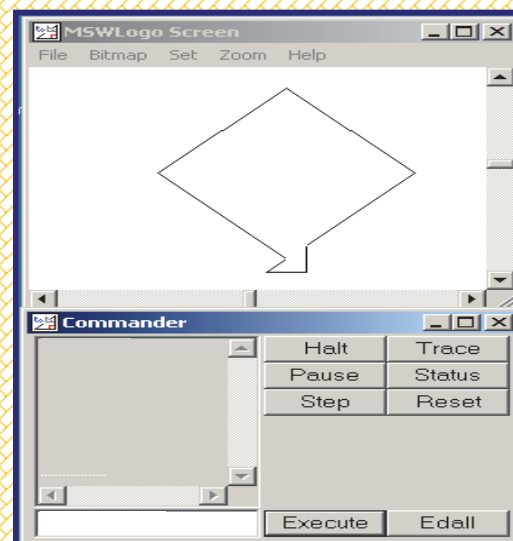
- ¿Qué figura formaste con el ejercicio B?

4. ¿Cómo explicarías, con tus propias palabras, el recorrido de la tortuga en el ejercicio B?

► **Observa la figura y sugiere las funciones que consideres necesarias para dibujarla en el MSW Logo.**

RT 45

FD _____



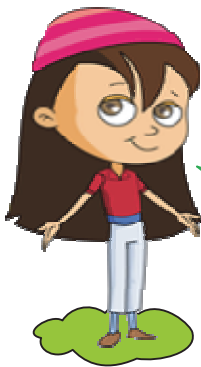
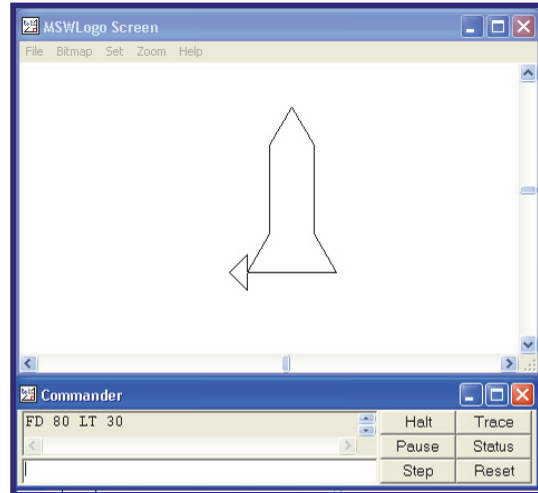
► **Inventa una figura que podrías dedicar a tu madre en su día, y escribe las funciones que usaste separadas por ";". Luego, realiza un dibujo con la figura creada.**



Guardando e imprimiendo un dibujo desde MSW Logo

Realizamos el siguiente dibujo:

```
RT 30
FD 40 LT 30
FD 80 RT 30
FD 40 RT 120
FD 40 RT 30
FD 80 LT 30
FD 40 RT 120
```



Recuerda presionar la tecla *Enter* o hacer clic en el comando *Execute* después de cada instrucción.

Para **guardar** nuestro trabajo debemos realizar los siguientes pasos:

- 1 **Abre** el menú Bitmap.
- 2 **Elige** Save As.
- 3 **Elige** la carpeta donde se va a guardar. En este caso, la carpeta **Mis Documentos**.
- 4 **Escribe** el nombre del archivo **Cohete**.
- 5 **Elige** el tipo de imagen. Puede ser **bmp** o **gif**. En este caso, elige **bmp**.

Para **imprimir** nuestro trabajo, debemos realizar los siguientes pasos:

1

Abre el menú Bitmap.

2

Elige *Load*.

3

Elige la carpeta donde se encuentra el archivo. En este caso, la carpeta **Mis Documentos**.

4

Selecciona el nombre del archivo. En este caso, es

5

Presiona el botón **Abrir**.

6

Abre el menú **Bitmap**.

7

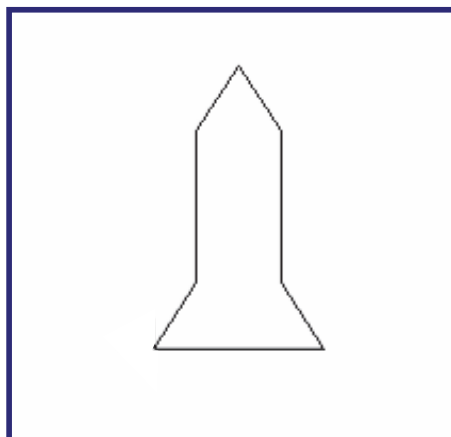
Elige la opción **Print**.

8

Elige la impresora a usar.

9

Haz clic en el botón **Aceptar** y ¡listo!



¡Repasa todos los temas estudiados para resolver la siguiente evaluación!



¿Cuánto aprendí?



- ◆ **Marca** con un aspa(X), ¿cuál es el símbolo que representa, actualmente, a la tortuga en el MSW Logo?

a)

b)

c)



- ◆ **Relaciona** con una línea según corresponda:

Forward



Ir hacia delante.

Back



Ir hacia atrás.

Left



Ir hacia la izquierda.

Right



Ir hacia la derecha.

PenErase



Hace que el lápiz borre en lugar de escribir.

PenPrint



Hace que el lápiz escriba.

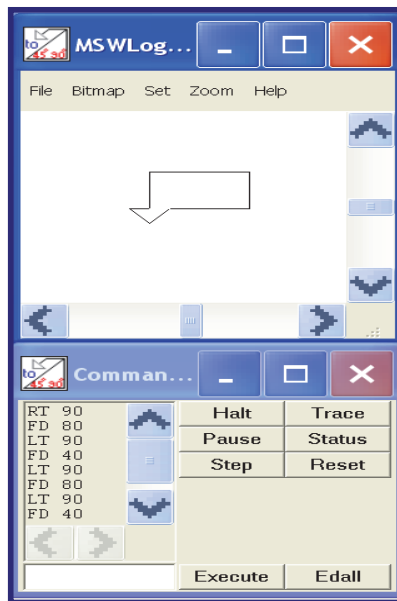
- ◆ **Coloca** "V" o "F" según corresponda:

1. Con el **MSW Logo** podemos crear sonidos, realizar dibujos, entre otras cosas.
2. Cada vez que se realiza una orden a la tortuga, es necesario hacer clic en la tecla **Enter**.
3. La opción **Save As** permite elegir el destino donde se guarda el trabajo realizado en el **MSW Logo**.
4. En el menú Bitmap se encuentra la opción de Imprimir.

- ◆ **Ahora responde:**

¿Cuál es el nombre del lugar en el que digitamos las funciones del MSW Logo? _____

Realiza la siguiente figura geométrica y **completa** los espacios en blanco.



RT 90 (gira_____)

FD 80 (avanza_____)

LT 90 (_____)

FD 40 (_____)

LT 90 (_____)

FD 80 (_____)

LT 90 (_____)

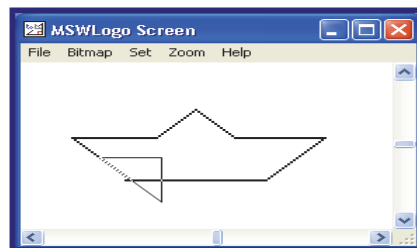
FD 40 (_____)

Observa el siguiente dibujo y después **encierra** en un círculo la opción que contenga las funciones correctas del mismo.

a)

b)

RT 90
FD 50
LT 45
FD 30
LT 135
FD 32
RT 45
FD 20
LT 90
FD 20
RT 45
FD 30
LT 135
FD 30
LT 90



Analiza cada opción antes de encerrar.

RT 90
FD 50
LT 180
FD 30
LT 135
FD 32
RT 180
FD 20
LT 90
FD 20
RT 45
FD 30
LT 135
FD 30
LT 90



Jugando con la informática



Encuentra las siguientes palabras en el pupiletras:

- LOGO
- TORTUGA
- FORWARD
- BACK
- RIGHT
- LEFT
- PENERASE
- PENPRINT



P	E	N	P	R	I	N	T	A	T
M	L	E	I	A	O	T	O	B	E
E	P	G	E	O	N	O	R	R	M
G	H	S	I	U	O	D	T	A	K
T	O	R	M	Y	R	C	U	M	C
U	A	R	I	A	L	O	G	O	A
S	T	C	W	Q	N	A	A	A	B
N	O	R	E	U	L	E	F	T	D
O	O	E	R	A	L	M	P	U	E
F	C	E	S	A	R	E	N	E	P

Usa la siguiente clave para encontrar el nombre del inventor del lenguaje de programación MSW Logo y pionero de la inteligencia artificial.

A = 9 R = 7 M = 4 S = 1 U = 6

P = 8 E = 2 O = 5 Y = 3 T = 10

1	2	3	4	5	6	7

8	9	8	2	7	10



¡Hasta la próxima!



Anotaciones

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

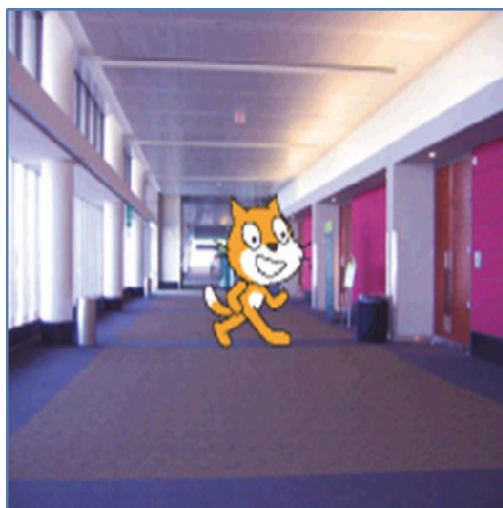
MÓDULO

3

La computadora en el arte

Objetivos:

- ◆ Reconoceremos los elementos del entorno del programa **Scratch**.
- ◆ Identificaremos la funcionalidad de cada una de las herramientas que presenta el programa.
- ◆ Elaboraremos diferentes secuencias animadas.



¡Empecemos a recorrer el tercer módulo de tu libro!

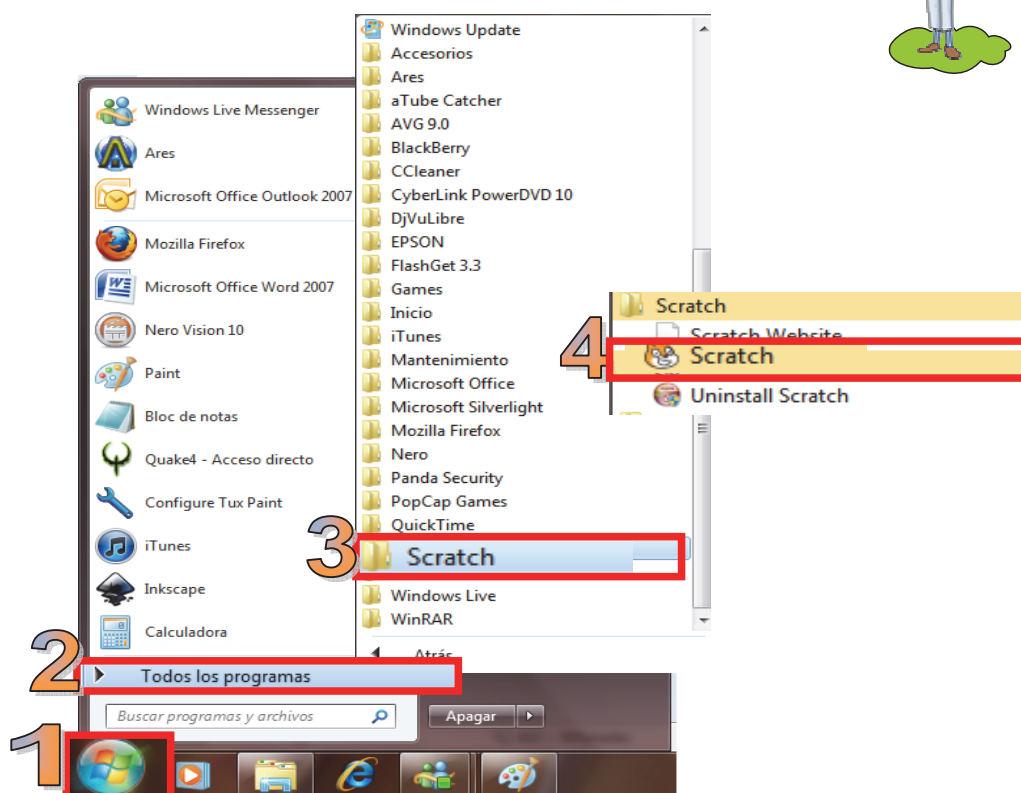


3.1. Recordando el entorno deScratch

Recordemos cómo ingresar al programa **Scratch**.



En Windows:



Haz clic en el botón **Inicio**.

1

Busca la opción **Programas**.

2

En la ventana que aparezca, busca la carpeta**Scratch**.

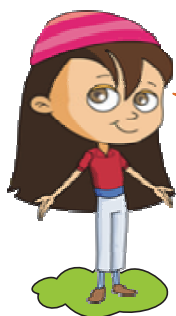
3

4

Finalmente, haz clic en el ícono de **Scratch**.

Ahora recordemos cómo ingresar desde Linux.

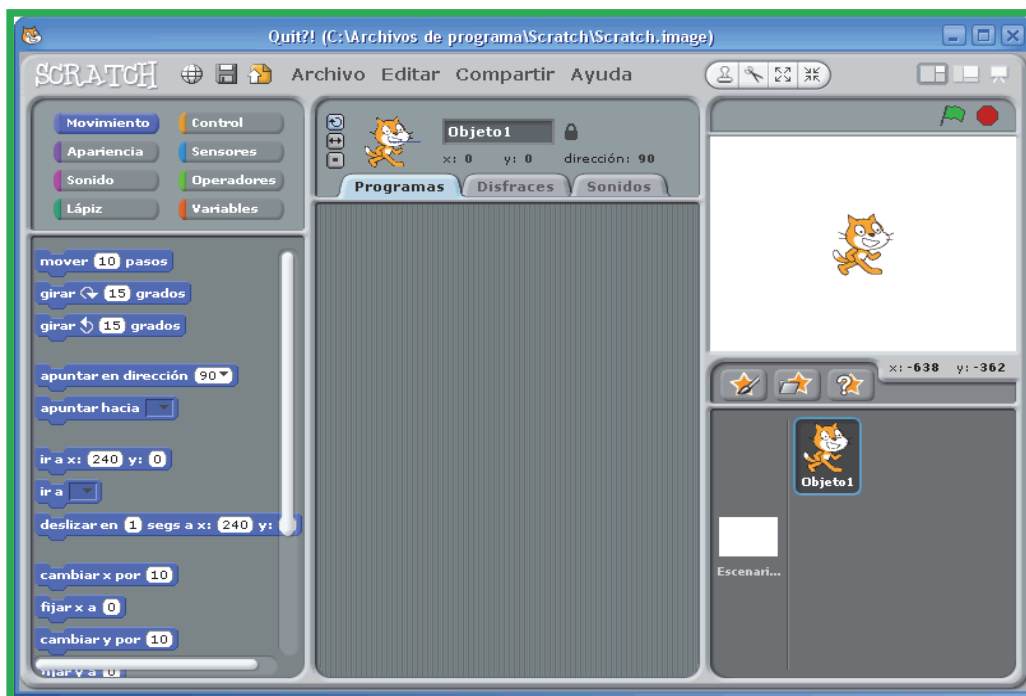
En Linux:



En los espacios en blanco, completa los pasos que se deben seguir:

- 1 _____
- 2 _____
- 3 _____
- 4 _____
- 5 _____

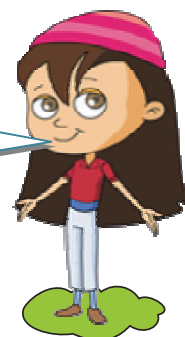
Una vez que hayas seguido los pasos, observarás una pantalla como esta.



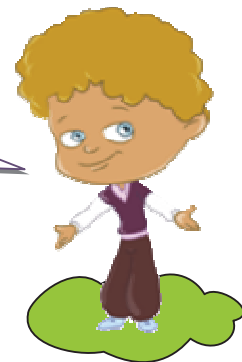
¿Recuerdas para qué sirven los siguientes botones?



Comenta con tus compañeros.



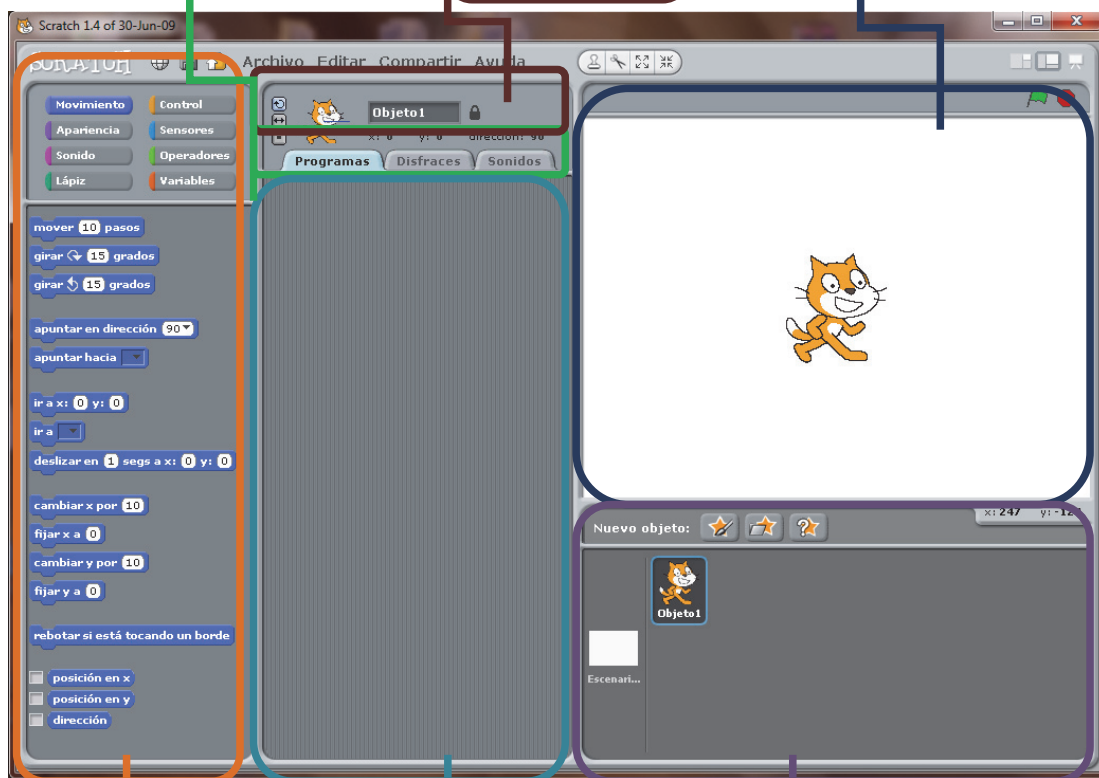
Observa los elementos del programa **Scratch**.



Pestañas: editar programas, disfraces o sonidos

Información del objeto actual

Escenario



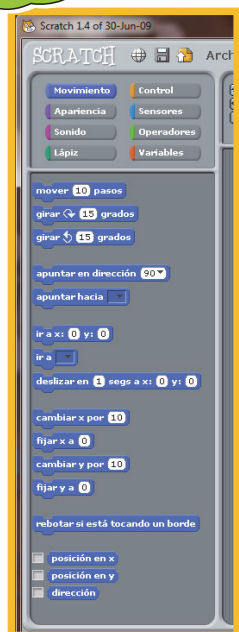
Paleta de bloques

Área de programación

Lista de los objetos



Dentro de la **Paleta de bloques**, encontrarás 8 botones. Observa la imagen.



Cada uno de los botones presenta un **conjunto de bloques**. Para que lo observes, es necesario que hagas clic en cada uno de ellos.



IMPORTANTE

- Cuando se ingresa al programa Scratch siempre aparecerá activado el bloque "Movimiento".



Actividad 1

Ingresa al programaScratch:

- Presiona cada uno de los botones de estilo de rotación y completa los espacios en blanco.



- ¿A qué botón corresponde las siguientes líneas de comandos? Escribe el nombre dentro del recuadro.

siguiente disfraz

decir ¡Hola! por 2 segundos

pensar mmm...

mostrar

- Presiona cada uno de los botones y averigua qué bloque corresponde a cada uno de ellos. Coloca el número respectivo dentro del círculo.

BOTONES

1

Movimiento

2

Apariencia

3

Control

4

Sonido

5

Sensores

BLOQUES



decir ¡Hola!



silencio por 0.2 pulsos



volumen del sonido



ir a x: -222 y: -95



repetir 10

- ¿En qué elementos del espacio deScratch aparece el objeto? Marca con una X.

☐

Paleta de bloques

☐

Información del objeto actual

☐

Área de programación

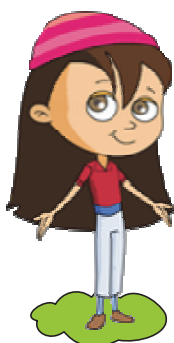
☐

Lista de objetos

☐

Escenario

3.2. Programando a partir del proyecto WodunnesWorld



¿Qué es programar?

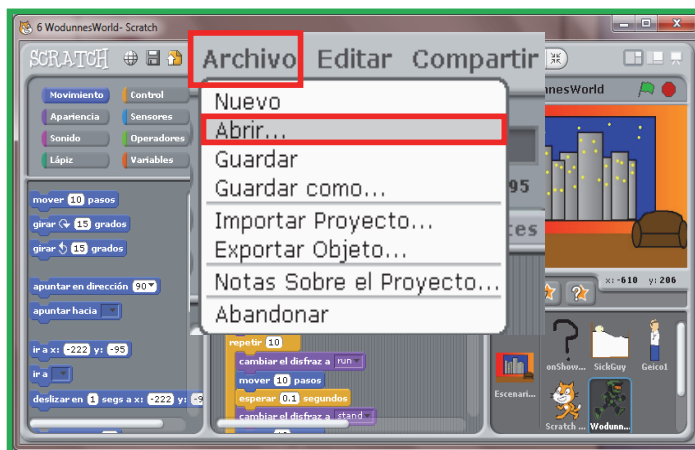
Es la realización de un conjunto de secuencias o pasos ordenados, que te permiten lograr un objetivo.

Ingresa a uno de los proyectos de **Scratch**, el de **storiesWodunnesWorld** para estudiar su programación. Observa los pasos para ingresar al proyecto.



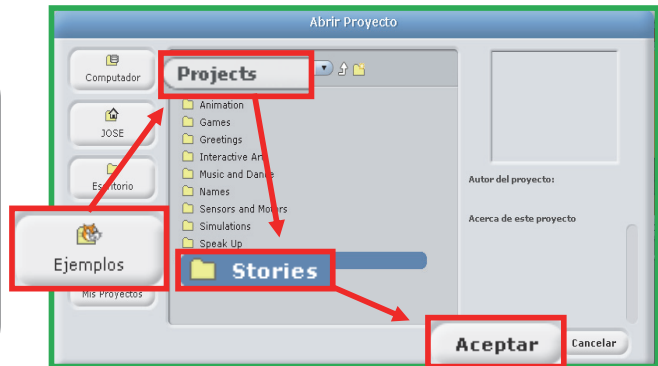
1

Haz clic sobre **Archivo** y elige la opción **Abrir**.



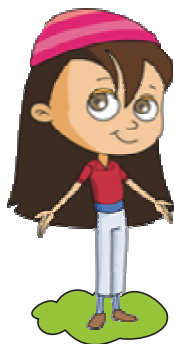
2

Aparecerá una ventana como esta y deberás elegir la carpeta **Ejemplos**. Luego, busca la opción **Projects** para activar más carpetas. En este caso, elige **Stories**.

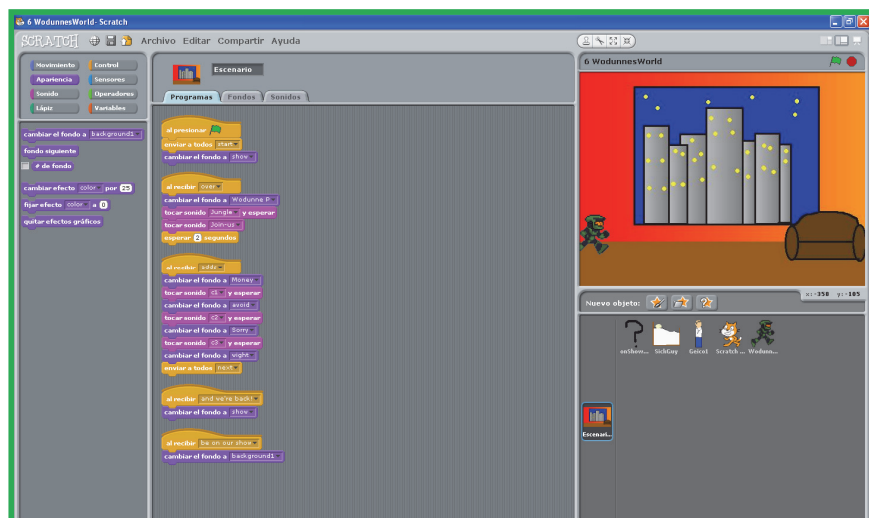


3

Luego observarás diferentes opciones de proyectos y deberás seleccionar la opción **WodunnesWorld**.



Finalmente, observarás la siguiente pantalla.





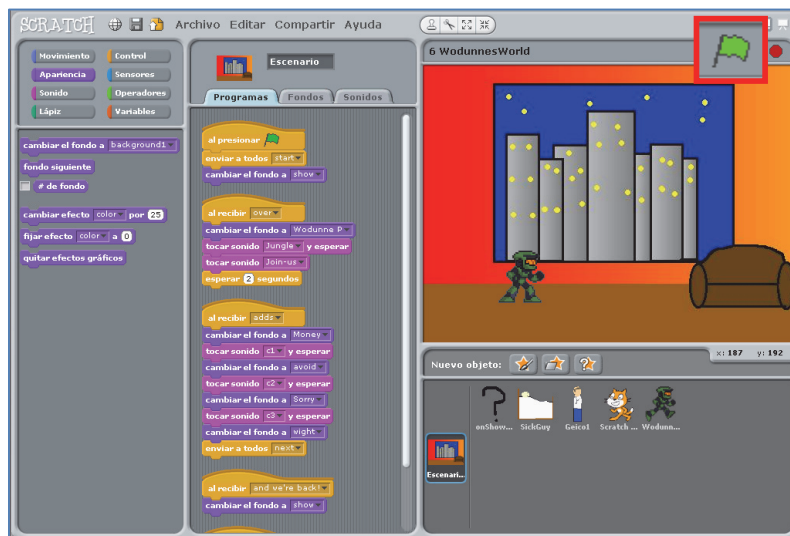
Observa el entorno del proyecto y responde la siguiente pregunta:


¿Cuántos objetos participan en este proyecto? Menciónalos.

.....

.....

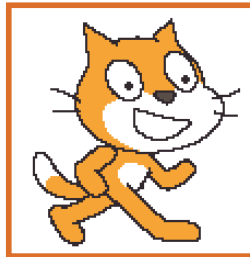
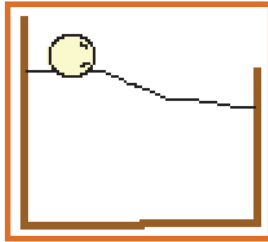
Ahora, presiona el ícono de la banderita y comenta con tus compañeros la animación que observas.



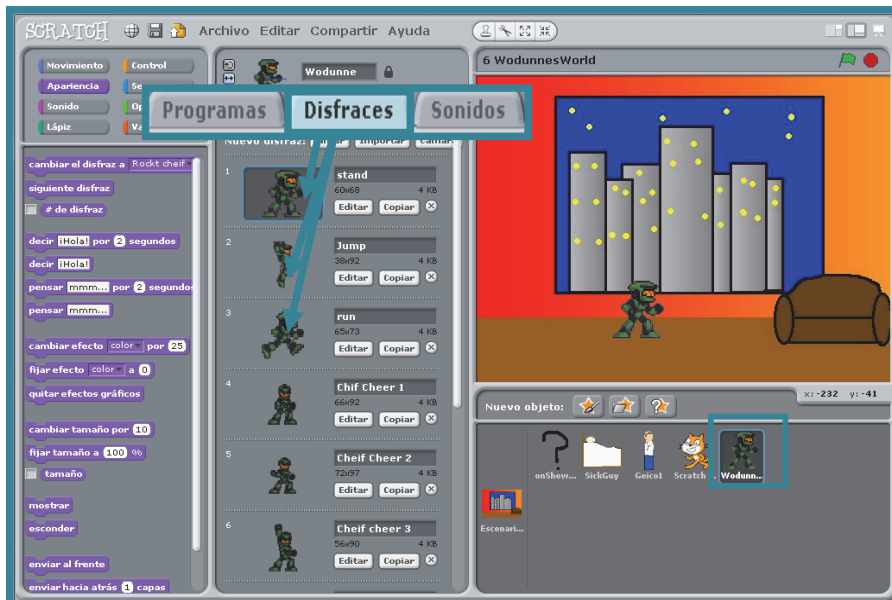
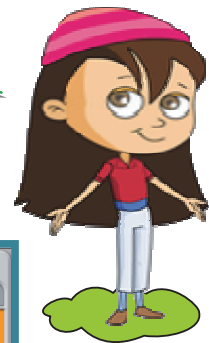
Este ícono  te permitirá detener la animación para que puedas empezar de nuevo.



Observa la programación de cada uno de los objetos, haciendo clic sobre ellos.



Ahora, observa los disfraces que tienen. Para ello, haz clic en la pestaña **Disfraces** y después selecciona el objeto o viceversa.



Hagamos cambios en la programación del **objetoWodunne**(Soldado).



Empecemos con la línea de comandos, es decir, cambiando las primeras expresiones en inglés por frases en español.

```

esperar 2 segundos
cambiar el disfraz a Chif Cheer 1
tocar sonido clap y esperar
decir Hi everybody! I'm wodunne, and you're
tocar sonido 2 y esperar
decir This is a show where we interview dife
tocar sonido 3 y esperar
decir But because no real member were avail
tocar sonido 4 y esperar
decir So lets give a warm welcome to the ma
tocar sonido 5
    
```

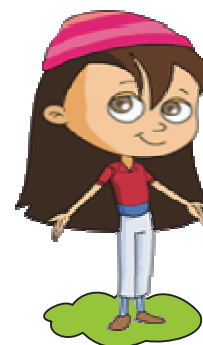
Haz clic aquí, para borrar e ingresar los cambios.

Luego, escribe las expresiones señaladas.

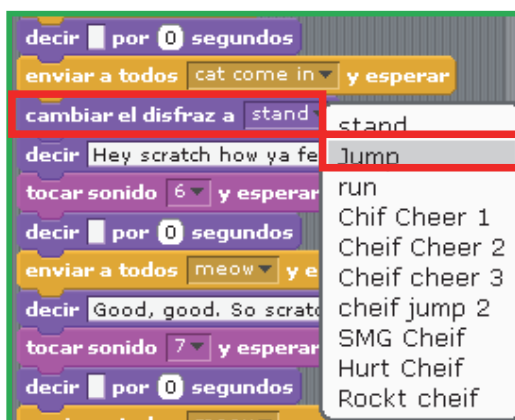
```

tocar sonido clap y esperar
decir Hola, soy Wodunne. Te presentare el primer episodio de la WodunneWord!"
tocar sonido 2 y esperar
decir Esto será muy interesante y divertido.
tocar sonido 3 y esperar
decir Presta mucha atención para que puedas entender la historia.
tocar sonido 4 y esperar
decir En esta historieta observarás tambien a la mascota de Scratch.
tocar sonido 5
    
```

Presiona el ícono de la banderita para que observes los cambios.



Luego realiza cambios en la línea de comandos: **cambiar disfraz** y selecciona la opción **Jump**. No olvides presionar la banderita para que observes el cambio.



Describe lo que sucede con el objeto **Wodunne**.



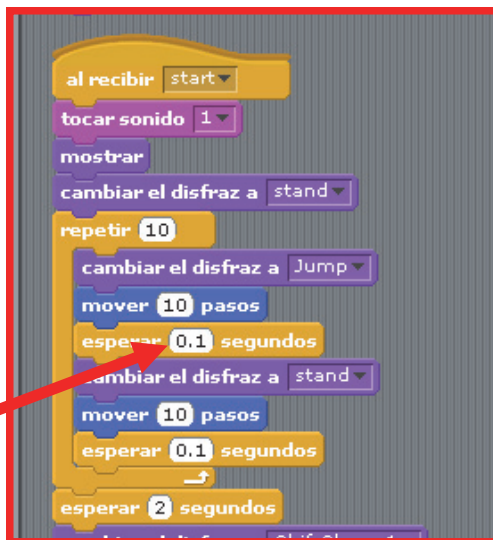
.....

.....

Ahora, realiza el cambio indicado en la primera línea de comando: **esperar**. Observa lo que sucede y contesta las preguntas.



Dale 0,6 segundos



¿Cómo es ahora el ingreso del objeto al escenario?

.....

¿A qué se debe el cambio?

.....

Ingresa a la programación de los otros objetos y realiza algunos cambios.





Actividad 2

¿Qué función cumple este ícono?

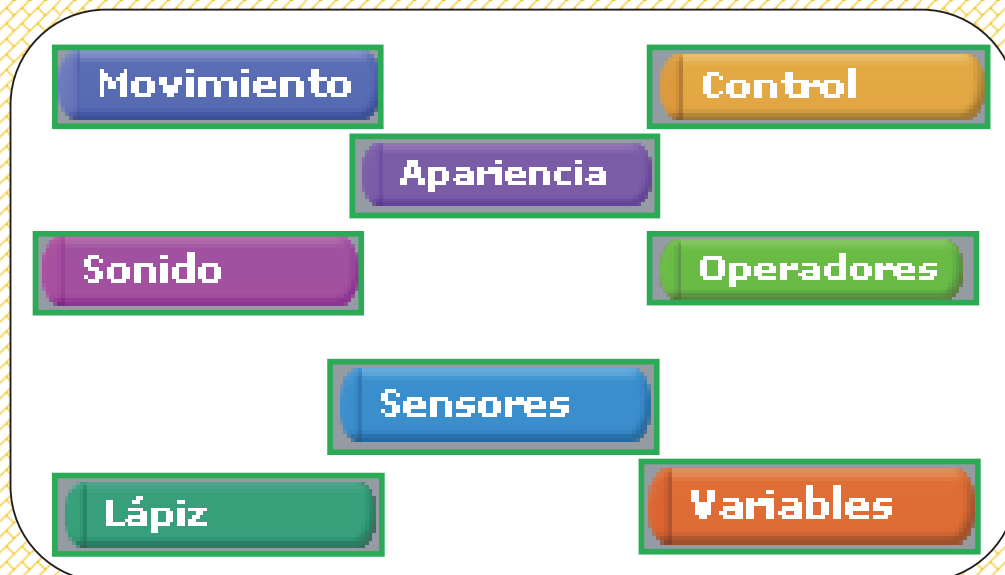


.....

.....

Ingresa al proyecto WodunnesWorld.

Observa la programación del objeto Sickguyy responde: ¿qué botones se utilizaron para la programación de este objeto? Enciérralos



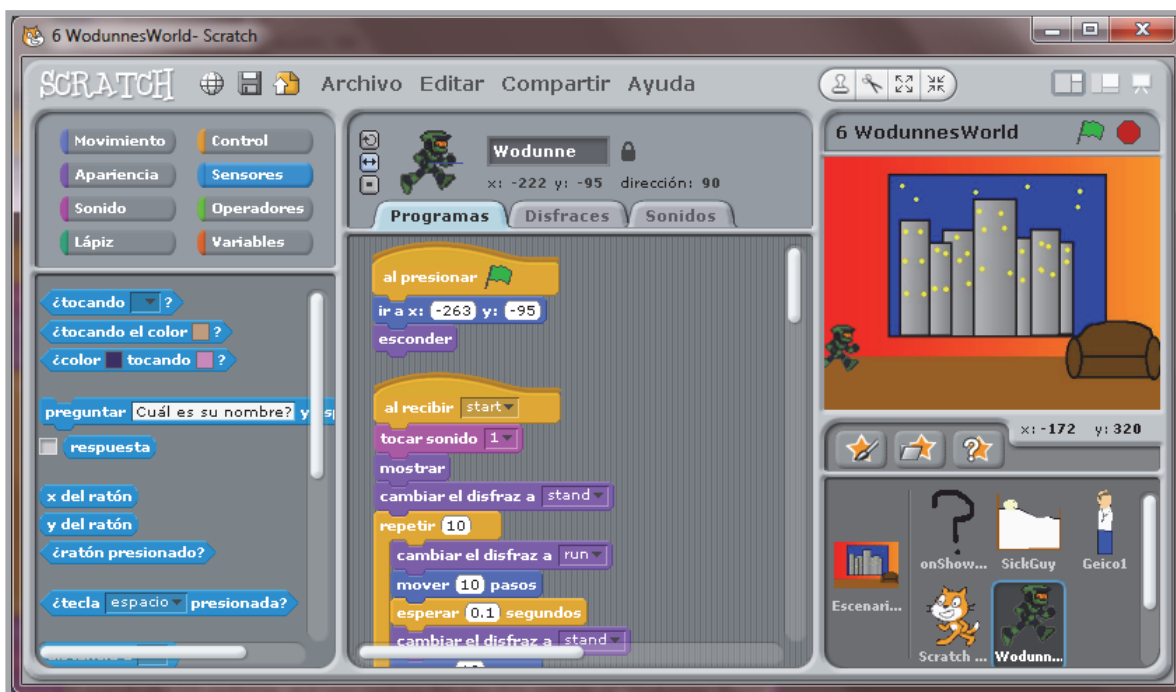
¿Cuántos disfraces presenta este personaje?



3.3. Elementos del programa Scratch

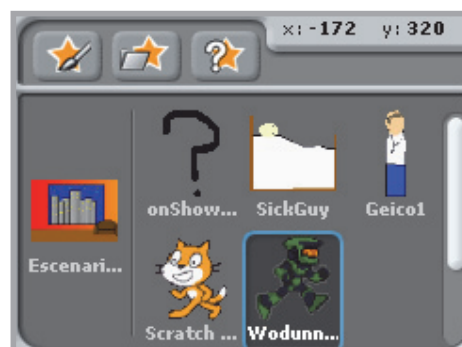


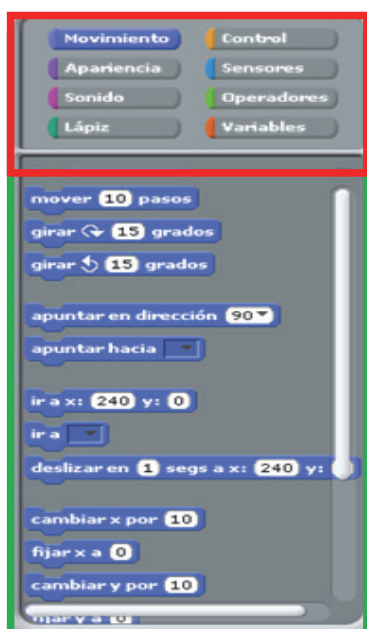
Cada uno de los elementos del entorno de **Scratch** presenta botones que cumplen diferentes funciones.



Lista de los objetos

Es el espacio donde se visualiza los objetos y el escenario (en miniatura) con los que se está trabajando.





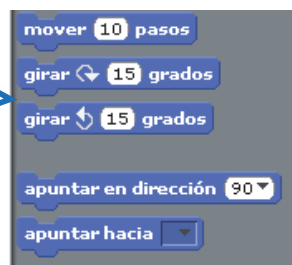
Paletas de bloques

Es el espacio donde se encuentran los botones de programación con sus respectivas líneas de comandos.

**Botón:
Movimiento**

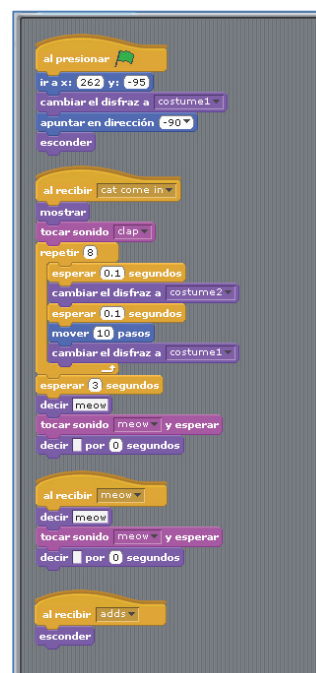


**Líneas de
comandos**



Zona de programación

Es el espacio donde se coloca las líneas de comandos de los bloques seleccionados para la programación de los objetos.



Pestañas: editar programas disfraces o sonidos.

Estas pestañas permiten pintar, importar y subir de la cámara: disfraces, escenarios y sonidos, que se desean utilizar en la programación de la animación.

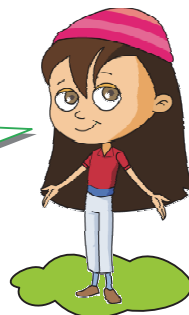
Te permite agregar sonidos a los objetos.

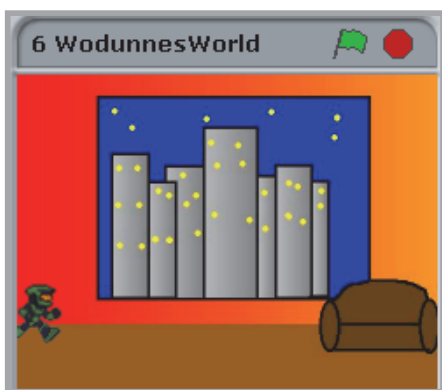


Te permite programar el objeto.

Te permite importar objetos para que interactúen con el inicial.

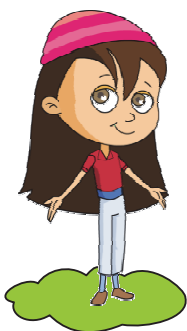
Ingresa al proyecto e importa un disfraz al objeto del gato y un sonido deseado.



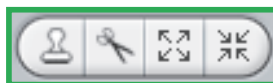


Escenario

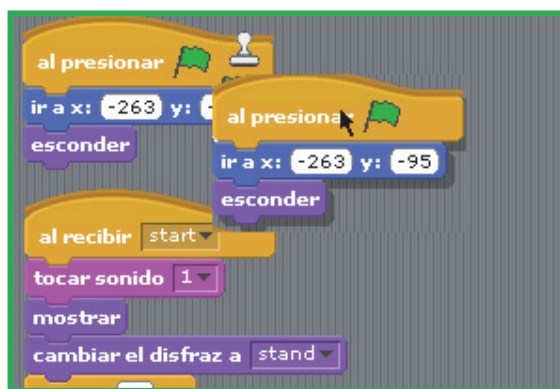
Es el espacio donde se visualiza los objetos y la animación que se les ha programado.



En la parte superior del escenario hay unos botones que, a continuación, veremos para qué sirven.

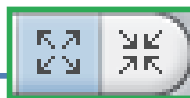


Duplicar: Es útil para realizar copias de líneas programadas y de objetos.



Borrar: Se emplea para eliminar un objeto insertado. Para lograrlo, debes ubicar la tijera sobre el objeto que deseas borrar.





Agrandar y achicar: Sirven para hacer más grande o más pequeño un objeto ya insertado. Esta herramienta se debe aplicar directamente en el escenario, dando clic sobre el objeto hasta lograr el tamaño deseado.

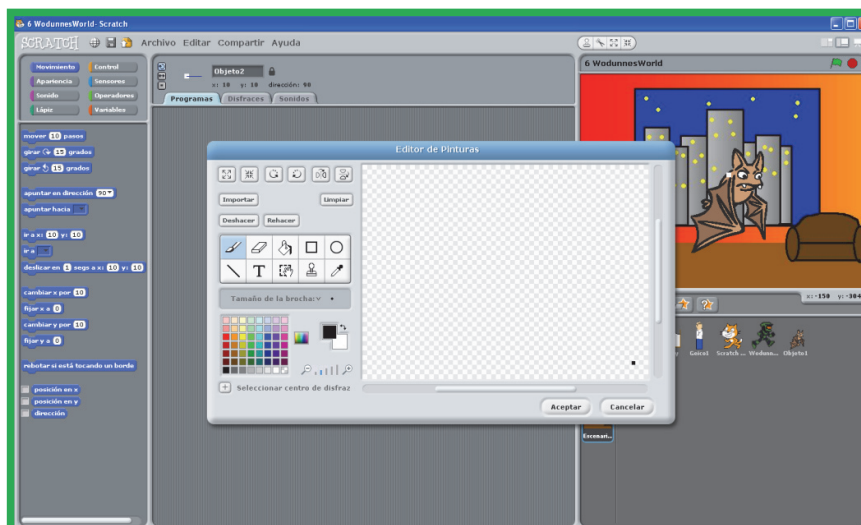
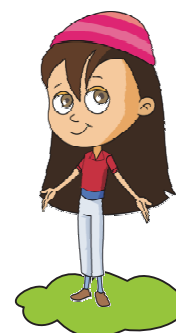


Ingresa al programa **Scratch**. Importa



un objeto y aplica cada una de las herramientas mencionadas.

Ahora ingresa a la opción **pintar un objeto nuevo.**



Con las herramientas que ofrece esta opción, no solo podrás elaborar escenarios y objetos sino también modificar aquellos que se encuentran en el programa.



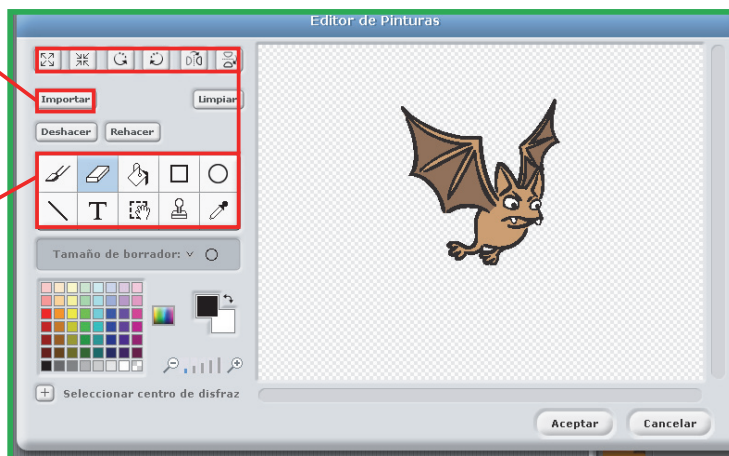
Investiga cómo podemos realizar modificaciones.
Haz clic en el botón **Importar** y selecciona un objeto.

1

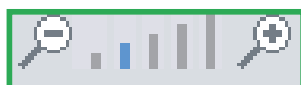
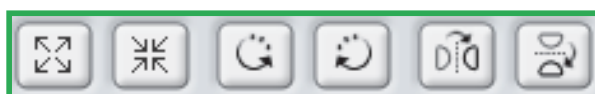
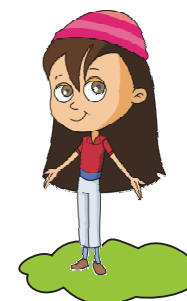
Importa un objeto.

2

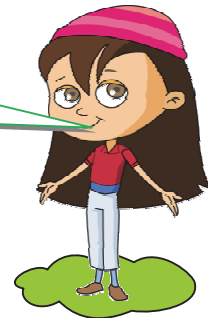
Utiliza las herramientas de edición.



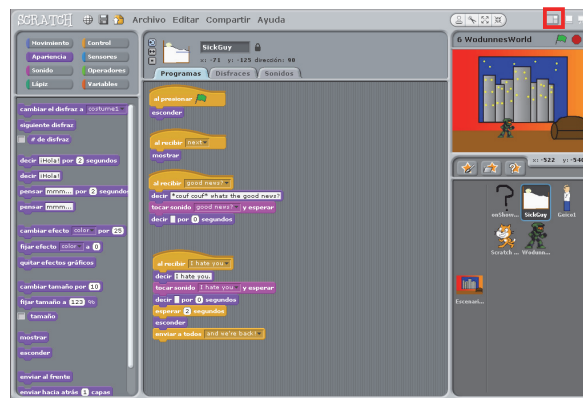
Ahora aplica las herramientas y comenta lo que sucede con el objeto.



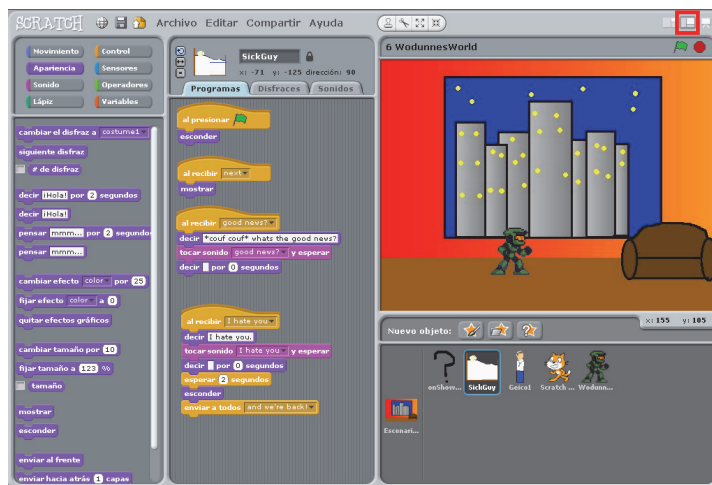
Trabajemos los **botones de visualización**. El programa presenta **3**.



Escenario pequeño



Escenario completo





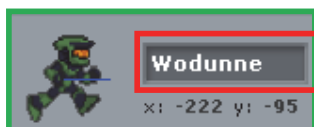
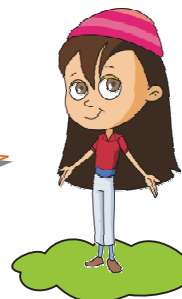
Modo de
presentación



Ingresa al proyecto y presiona
cada uno de los botones de
visualización.

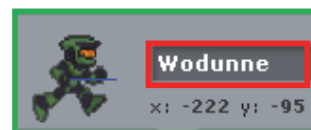
Nombres de los objetos

Cada objeto tiene un nombre
propio, pero puede ser
modificado. Tenemos **2**
opciones:



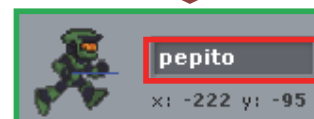
1

Selecciona uno de los objetos de la lista de objetos. Luego, ubícalo en la parte de información actual del objeto, selecciona y escribe el nombre deseado.



2

La otra opción es a través del botón **Editar disfraces**. Selecciona el nombre y escribe el deseado. Recuerda que puedes hacer lo mismo con los escenarios.



Ingresa al proyecto y cambia los nombres de los objetos y sus respectivos disfraces.



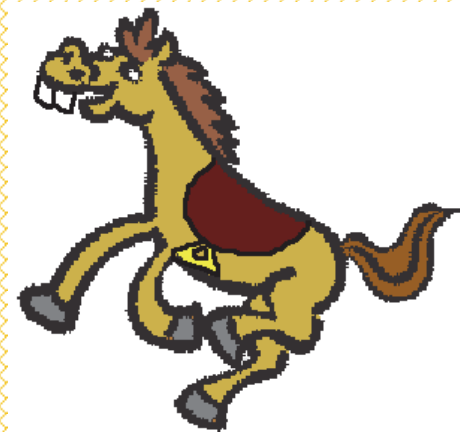
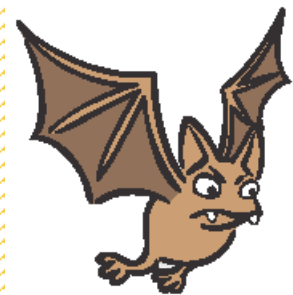
IMPORTANTE

- También se puede cambiar los nombres de los escenarios y sonidos.

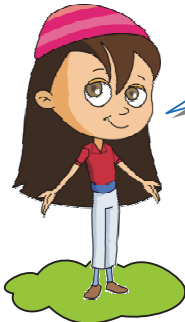


Actividad 3

- Abre el programaScratch e importa dos objetos bat 1-a y horse 1-b. Luego, realiza modificaciones con las herramientas respectivas. Observa los cambios.



3.4. Programando escenificaciones animadas



Observa la animación que se programó en esta escenificación.

1



3



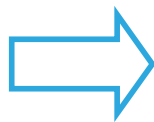
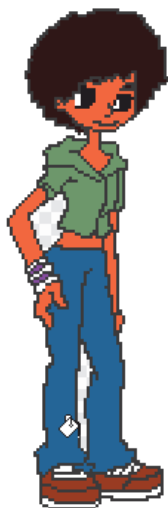
2



4



Ahora te explicaremos cómo se realizó esta escenificación. Observa la programación de los objetos y del escenario.



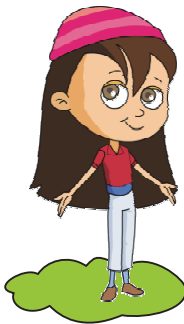
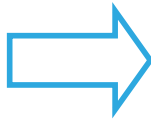
```

al presionar 
  ir a x: -131 y: -60
  repetir 10
    apuntar en dirección 60
    mover 10 pasos
    esperar 0.15 segundos
    siguiente disfraz
  pensar quisiera caminar por el río por 2 segundos
  enviar a todos
  ir a x: -156 y: -4
  repetir 10
    apuntar en dirección 90
    mover 10 pasos
    esperar 0.15 segundos
    siguiente disfraz
  decir ¡Hola! por 2 segundos
  esperar 0.5 segundos
  decir Nos vemos por 1.5 segundos
  
```

```

al presionar 
  esconder
  al recibir 
    ir a x: 201 y: -17
    mostrar
    repetir 11
      mover -10 pasos
      esperar 0.15 segundos
      siguiente disfraz
    decir ¡Hola! por 2 segundos
    esperar 1 segundos
    decir Cuidate por 2 segundos
  
```





Cada objeto y el escenario tienen un disfraz. Este disfraz permitirá lograr el efecto de movimiento. Observa.



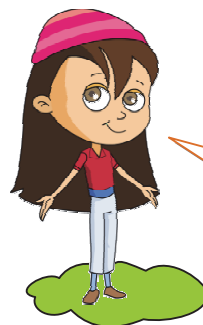
Objeto

Disfraz 1

Disfraz 2



Observa los disfraces del objeto 2 y del escenario.



Estos son los botones que se utilizaron para la programación de esta escenificación.

Control

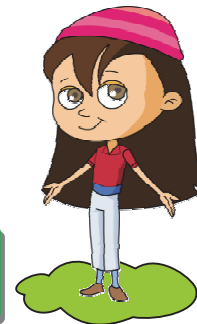
Movimiento

Apariencia

1

Control

Los bloques que se utilizaron del botón **Control** son los siguientes:



Esta línea de comando te permite ejecutar todo la animación. Para ello es necesario que se presione la bandera.



Repite todas las líneas de comando, que están en su interior, la cantidad de veces que se coloque en el recuadro blanco.



Permite ingresar un tiempo de espera entre una y otra acción.



Permite enviar una frase o espacio en blanco a los demás programas. Siempre trabaja en conjunto con el bloque **al recibir**.



Esta línea de comando recibe la frase o espacio en blanco y ejecuta las instrucciones que se encuentren debajo de ella.



IMPORTANTE

- Recuerda que para insertar una línea de comando, debes arrastrarla de la paleta de bloques al área de programación.

El segundo bloque que se utilizó es el de **Movimiento**.

2

Movimiento



ir a x: -131 y: -60

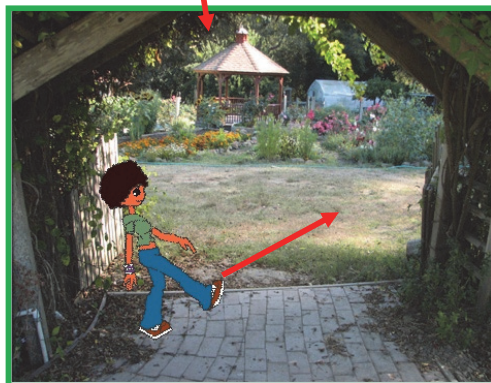
Permite ubicar al objeto en una posición específica en el escenario, tomando en cuenta la coordenada que se considere desde el principio. Este bloque debe ir siempre fuera del bloque **repetir**.

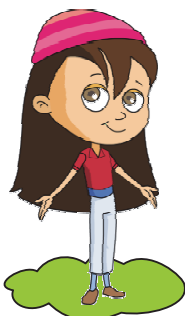
mover 10 pasos

Esta línea de comando hace que el objeto se mueva la cantidad de pasos que se programe, en este caso, 10.

apuntar en dirección 90°

Esta línea de comando hace que el objeto se mueva en una dirección expresada en grados sexagesimales.





El tercer y último bloque que se trabajó fue el de **Apariencia**.

3

Apariencia

siguiente disfraz

Permite que el objeto interactúe con los disfraces que se le importe, lo que da la sensación de movimiento o transformación del objeto.

decir ¡Hola! por 2 segundos

Esta línea de comando, al igual que `pensar mmm... por 2 segundos`, permite ingresar textos en el programa para generar el efecto de una conversación. La única diferencia entre ellas es el tipo de llamada que utilizan.

pensar mmm... por 2 segundos

pensar mmm... por 2 segundos

quisiera caminar por el río

¡Hola!

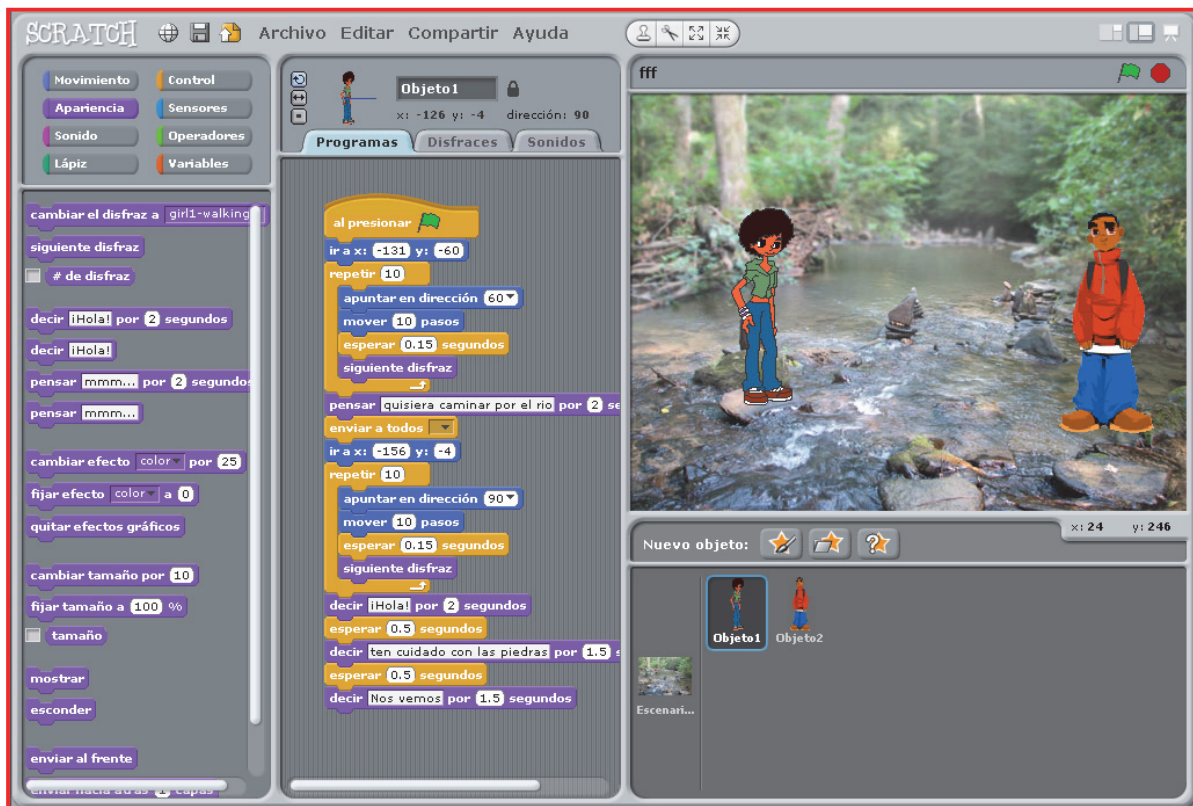
decir ¡Hola! por 2 segundos



IMPORTANTE

- Para dar una sensación de diálogo al programa, debes insertar tiempos de espera entre frases y objetos, tal como se hizo en el programa presentado anteriormente.

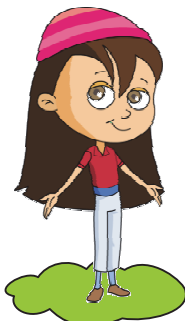
Ingresa al programa y realiza la escenificación tomando en cuenta los botones con los que se trabajó.



Control

Movimiento

Apariencia

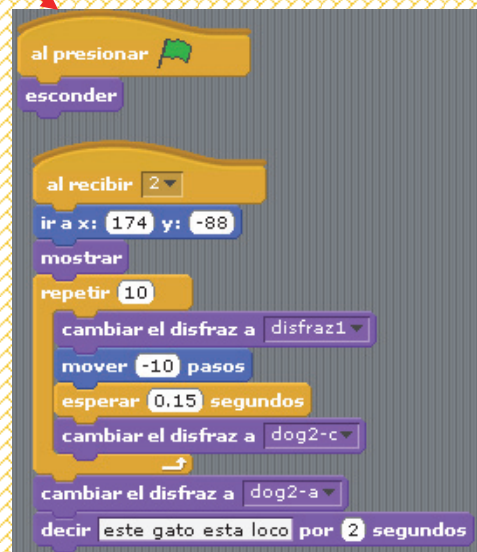
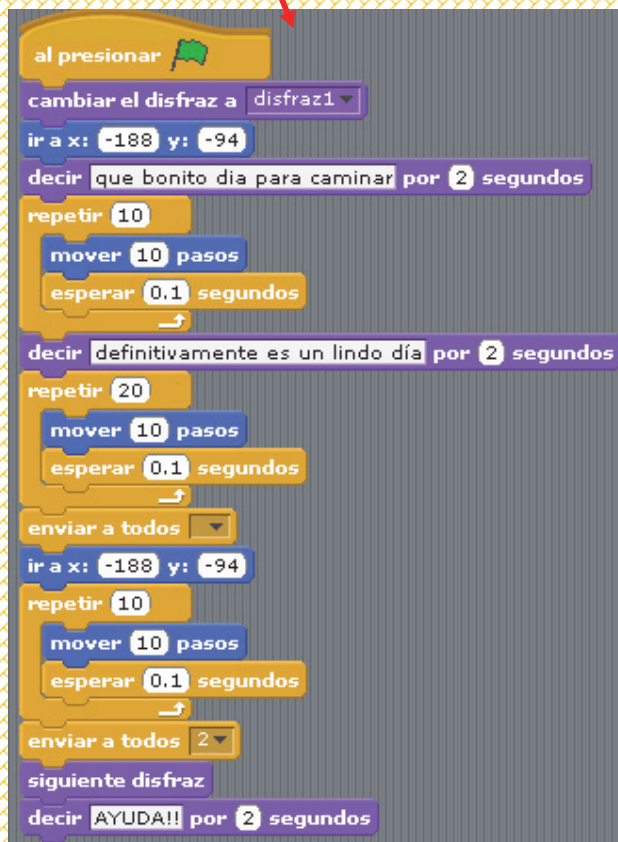
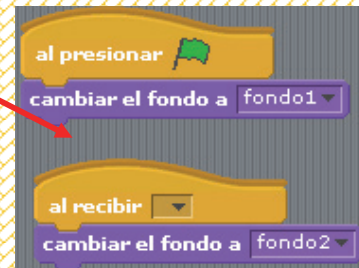


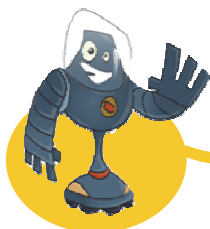
Puedes trabajar con las líneas de comandos que desees de estos bloques.



Actividad 4

- Elabora la siguiente secuencia animada. Ten en cuenta la programación que se te está indicando para cada objeto y escenario.





¿Cuánto aprendí?



◆ **Responde** las siguientes preguntas:

1. ¿Cuál es el botón que permite ingresar diálogos en las animaciones?

2. ¿Cuál es el **nombre del espacio** donde se ubican las opciones para importar, pintar o insertar un objeto sorpresa?

◆ **Observa** al objeto.

¿**Qué herramienta** permitió realizar esta modificación al objeto? Enciérrala.



Trabajando nuestro proyecto:

“Conociendo más sobre nuestra historia”

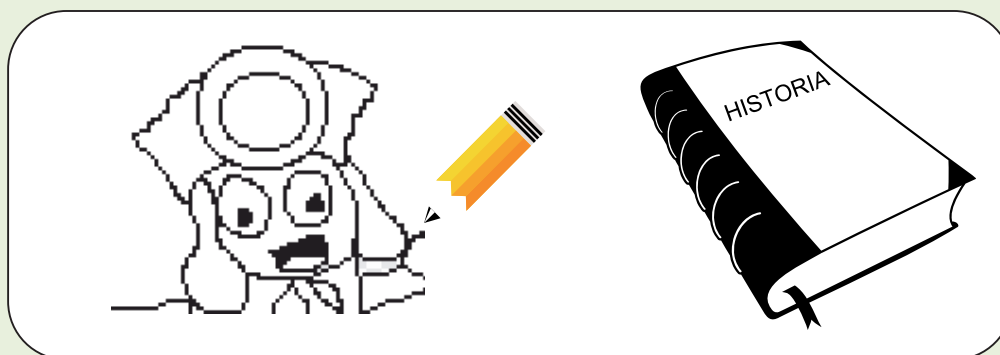


Ahora que ya conocemos todas las herramientas del proyecto en **Scratch**, vamos a crear nuestro proyecto, en grupos de 3. El trabajo consistirá en la creación de una escenificación animada basada en un acontecimiento de la historia del Perú (por ejemplo, la lucha entre Huáscar y Atahualpa, la conquista del Perú, la Independencia del Perú, etc.).



I. Etapas previas al proyecto

Seleccionen el acontecimiento de la historia del Perú que se escenificará. Revisen los libros de historia y elaboren un boceto de la escenificación. Es importante tener clara la secuencia y los diálogos que se programarán.

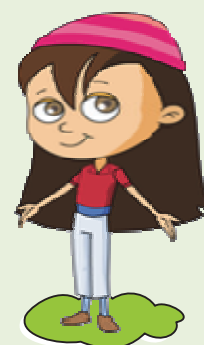


Trabajando nuestro proyecto:

II. Desarrollo del proyecto

En esta etapa del proyecto se debe comenzar a trabajar directamente en el programa **Scratch**, tomando en cuenta el boceto y las indicaciones brindadas. Observa.

Aplica toda tu creatividad durante la elaboración de tu escenificación.



III Evaluación del proyecto

Ahora que ya terminamos de elaborar nuestro proyecto "Conociendo más sobre nuestra historia", responde las siguientes preguntas.

¿Te gustó elaborar esta escenificación? ¿Por qué?

¿Qué parte del proyecto te resultó difícil de realizar?

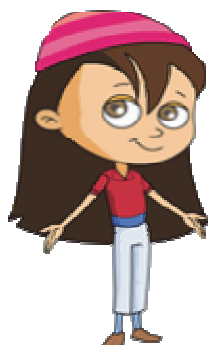
MÓDULO

4

Comunicándome mediante la computadora

Objetivos:

- ◆ Valoraremos la importancia de usar Internet.
- ◆ Identificaremos páginas web educativas.
- ◆ Eliminaremos historial y cookies de Internet.



¡Empecemos a
recorrer el cuarto
módulo de tu libro!



4.1. Comunicándome mediante la computadora

4.1 .1. Importancia de usar el Internet

Internet es un conjunto de redes de comunicación interconectadas en todo el mundo.

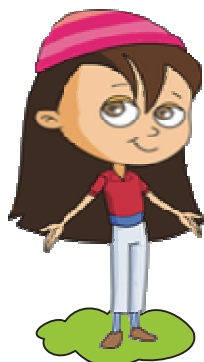


Internet es un sistema que nos permite realizar diversas tareas entre las cuales podremos encontrar las siguientes:

- ◆ Encontrar información de todo tipo.



- ◆ Acceder a las bibliotecas virtuales, las cuales nos brindan mucha información sobre contenidos de libros.

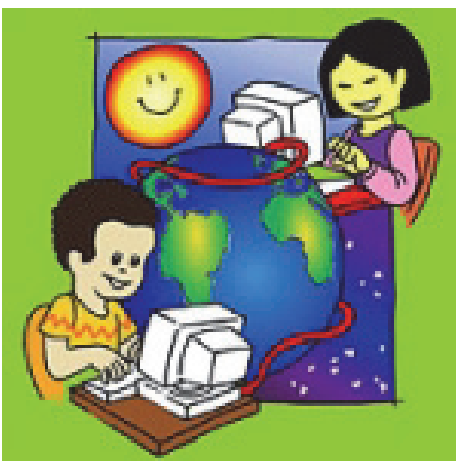


Pero no todo el contenido de estas bibliotecas es confiable o nos conviene ver.

- ◆ Gracias a Internet, puedes realizar tus tareas y rendir, en ocasiones, tus evaluaciones utilizando la plataforma de tu colegio.



- ◆ También nos permite mantener comunicación constante con familiares y amigos que se encuentran en diferentes partes del mundo, ya sea a través del correo electrónico o del *chat*.



- ◆ A través del Internet, podemos realizar compras y pagar servicios.



Para hacer compras y pagos por **Internet**, necesitas una tarjeta de crédito o de débito.

- ◆ También puedes entretenerte disfrutando de juegos en línea, escuchando música y viendo videos.





Actividad 1

 Investiga y describe otras razones por las que se considera útil el Internet:

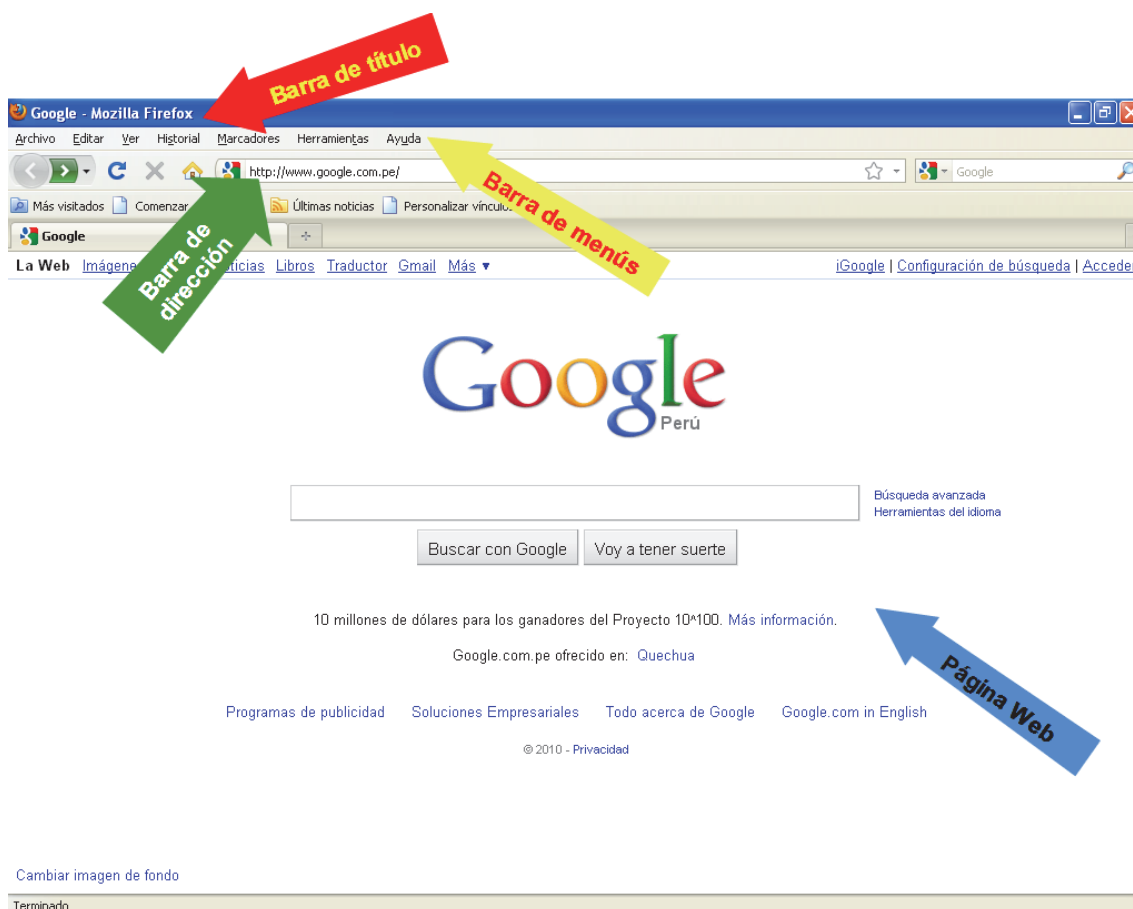
[illegible]

IMPORTANTE

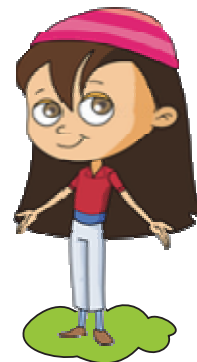
Al ingresar a Internet debemos tener cuidado porque, al tener acceso a diversas personas y páginas web, podríamos hallar información peligrosa.

4.2. Consultando páginas web de interés educativo

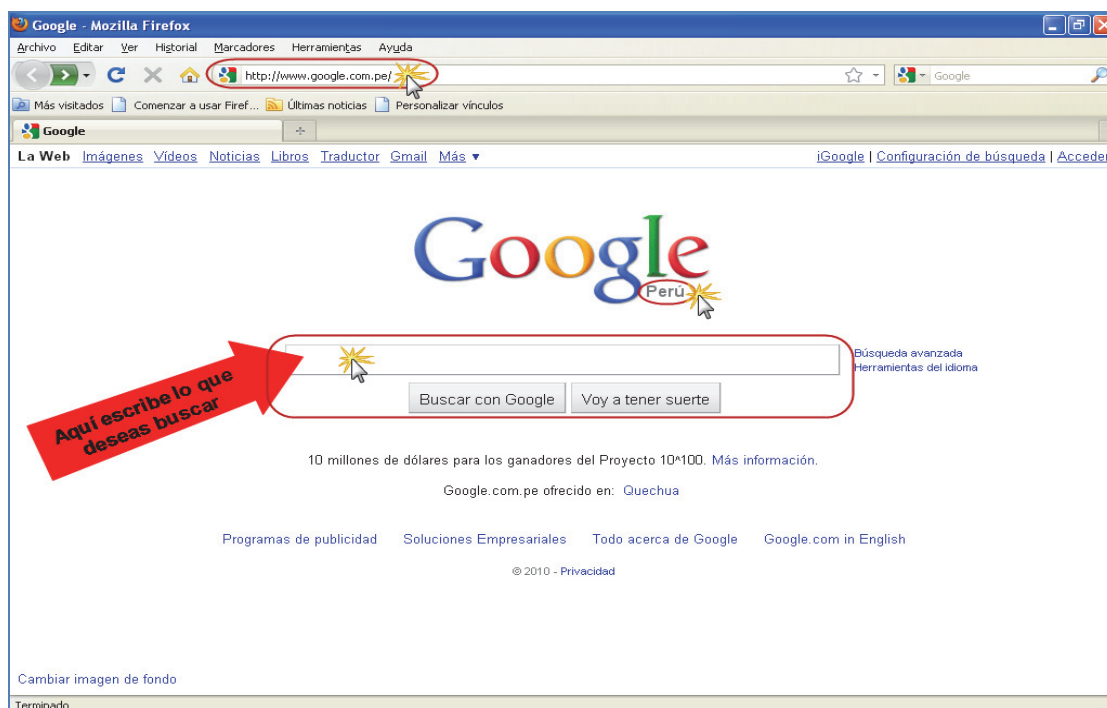
Para visitar páginas web de interés educativo, es necesario que ingreses la dirección correcta en la **barra de dirección**.



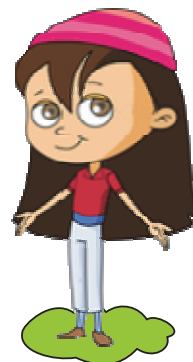
Si no conoces páginas web de interés educativo, puedes ir a los buscadores, estos te ayudarán a encontrarlas.



Los buscadores son programas que sirven para buscar información en Internet. Nos ayudan a encontrar información sobre cualquier tema.



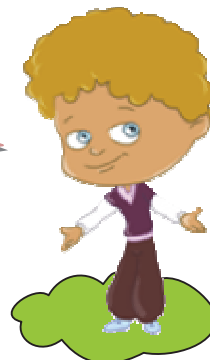
Escribe en el espacio en blanco la palabra o tema que deseas buscar, luego presiona *Enter* o Buscar.



Te voy a recomendar algunos buscadores que te ayudarán a encontrar información útil, interesante y divertida. Observa la página web de cada.



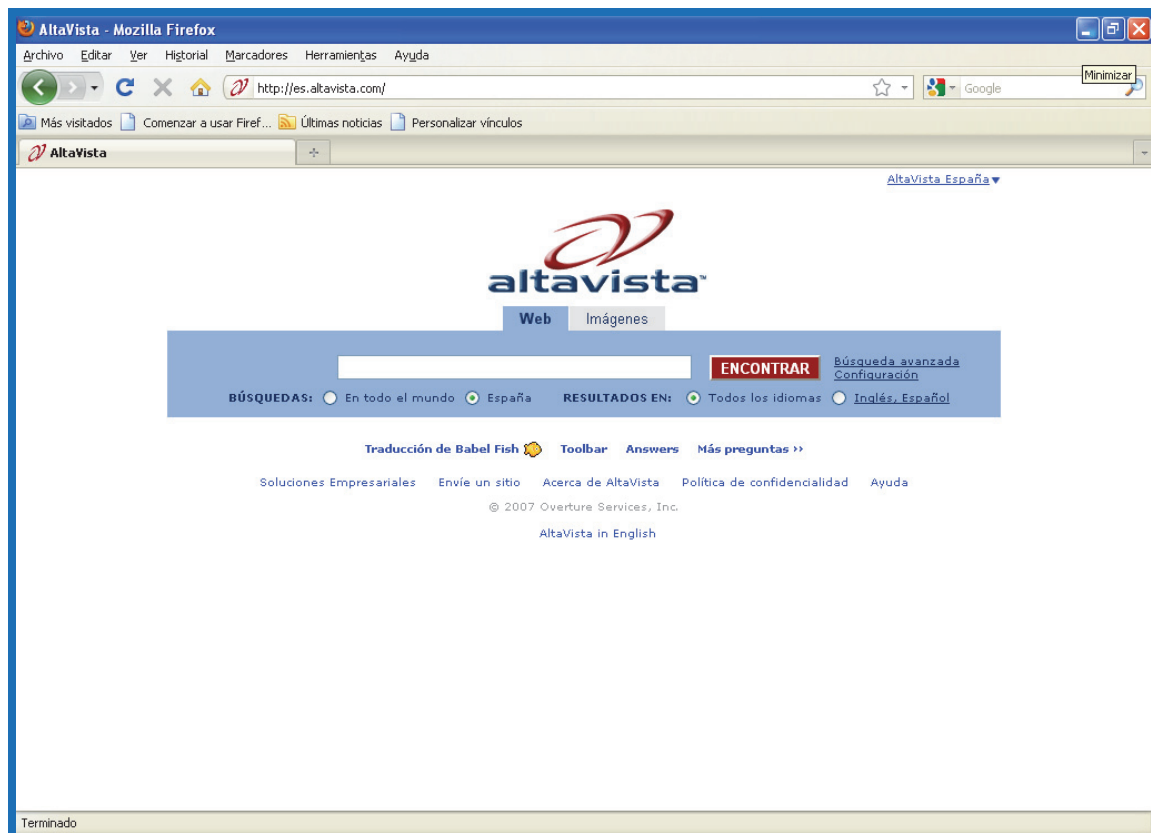
Recuerda que solo podrás acceder a estos navegadores siempre y cuando tengas conexión a **Internet**.



 www.google.com



 www.altavista.com



 <http://www.redem.org>



www.educasites.net/



www.lycos.com

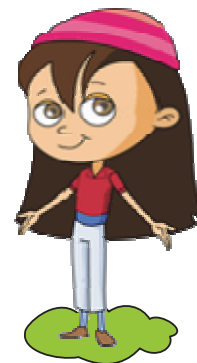


Conversa con tus compañeros:

- ◆ ¿Conoces otras páginas web?
- ◆ ¿Qué página web te gusta visitar en tu tiempo libre?

Ahora, escribe tres páginas web preferidas por ti y por tus amigos.

1. _____
2. _____
3. _____

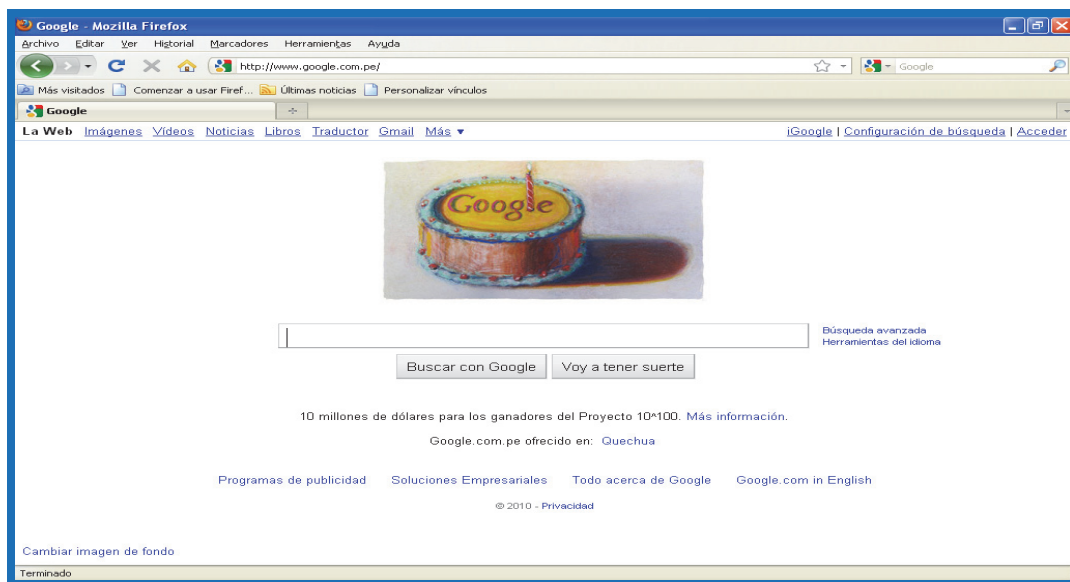


4.3 Mantenimiento de Mozilla Firefox: eliminar cookies y borrar historial

Antes de profundizar en el tema, investiga y explica qué son los *cookies*, qué es el historial, y por qué es útil eliminarlos.

Ahora, debes seguir los siguientes pasos:

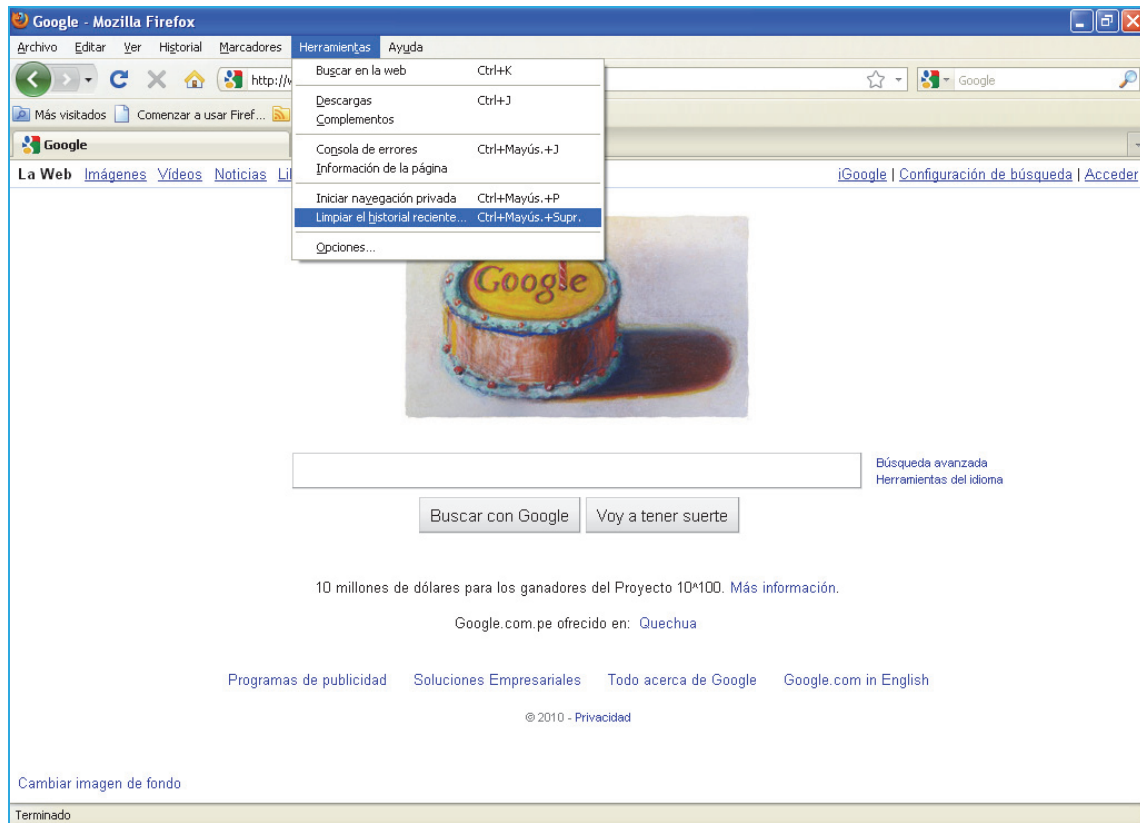
1º Abre una ventana de **Mozilla Firefox**.



InfoKIDS 4

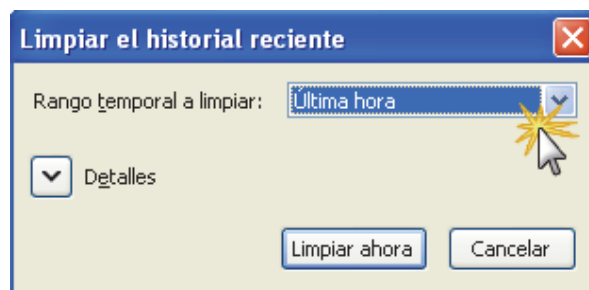
2º

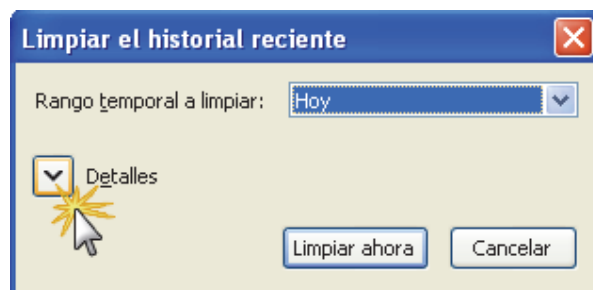
Ingresa a la opción **Limpiar el historial reciente** del menú **Herramientas**.



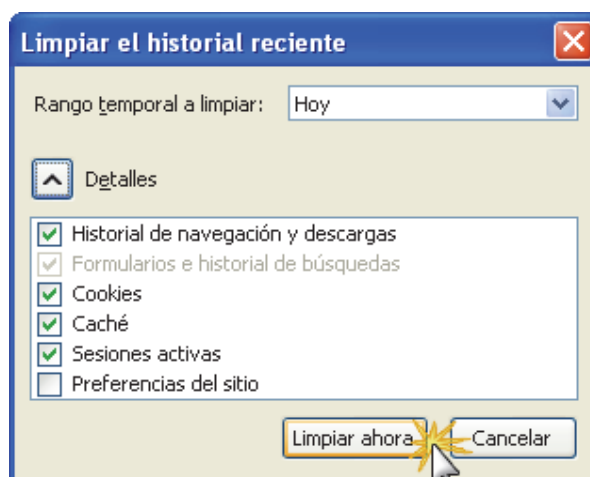
3º

Luego, selecciona el rango de tiempo en el que deseas limpiar el historial y haz clic en **Detalles**.





4º Finalmente, haz clic en botón **Limpiar ahora**.



Con esta opción podrás borrar los archivos temporales, los *cookies* y el historial.



¿Cuánto aprendí?



I. Escribe el significado de las siguientes palabras:

1. Archivo temporal:
2. Buscadores:
3. Cookies:
4. Historial:
5. Página web:

II. Averigua 3 páginas web educativas que no se hayan mencionado anteriormente. **Describe** cada una.

1.	
2.	
3.	